REVISTA AÑO 5/ N° 18-ABRIL-MAYO-JUNIO DE 2025

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS
ILUSTRACIONES
ARTÍCULOS
ENTREVISTAS
NOTICIAS

18

SUMARIO

En portada:
Alicia. Ilustración de Carlos Betancourt.

REVISTA ¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 5 NÚMERO 18.
Abril-Mayo-Junio de 2025.
Publicación trimestral.

Editorial.....03

Citas sabias.....04

Flash noticioso.....05

El impacto del manga y el animé en niños y jóvenes, por Esteban Orlando Rodriguez.....07

Cómic de autor: Un día cualquiera, de Guada.....09

La última viñeta de Rodolfo Hernández, por Gregorio Salazar.....10

Cómic de autor: Hector la calabaza desafortunada, de Arantza Martinez.....12

La tragedia del creador del Eternauta, el cómic más famoso de Argentina, por Iván Gallo.....14

Recomendaciones de un bibliotecario, por Manuel Jordan.....15

Diseño de arte conceptual. Liga Cohete de Superhéroes Venezolanos, por Osman Acasio.....16

Cómic de autor: Las Aventuras de Herr Kapitan Rudolf. Episodio 4. Chantal, mi amor, de Mario Villegas.....22

Paralelismos, por Osman Acasio.....26

Cómic de autor: La Olla de la Abuela, de Venezuela Chan.....29

Un cómic palindromo, por Osman Acasio.....31

Cómic de autor: Lucrecio Número 178, de Francisco Campos.....33

Entrevista a una historietista: Guada dibujante, por Andrea Lagos.....35

Cómic de autor: Los viajes de Alicia. Conejo Blanco, de Jesús Pulido.....37

Festival de Murales, por Osman Acasio.....40

Cañones, fusiles y pinceles. El arte sovietico que ayudó a vencer al nazismo, por Ivan Lira.....47

Cómic de autor; Altanera. Contragolpe. Episodio 3, de Acasio.....51

De cuerpos en alquiler y resurreción al mejor postor, por Osman Acasio.....56

Cómic de Autor: SuperBigote ¿Dónde está mi súper traje? de Thicceaglett.....58

Estudio del diseño contemporaneo de páginas de cómics en Venezuela. Distribución de paneles, por Osman Acasio.....60

Cómic de autor: Fantásticos vecinos, de Rogny Sotillo y Gabriel Patiño.....66

Robotismo. Paisajismo gestual con robots, por Enrique Acasio.....67

Galeria Hallaco.....72

Galería Fantart.....75

Galería Hallaco: Portadas.....77

Galería Hallaco: Diseño de Personajes.....78

Galería Figura de Acción.....79

Galería Arte urbano.....83

18

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 5 NÚMERO 18.
Abril-Mayo-Junio de 2025.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio
Dilianny Acasio
Liudmila Cabeza
Manuel Jordan
Mario Villegas
Steven Wetter

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Una nueva entrega de su revista preferida dedicada a la narrativa gráfica secuencial que se produce en Venezuela, se presenta al ruedo público. En su décima octava edición, el magazine ¡Hallaco! vuelve para fungir una vez más como vitrina expositora que exhibe los alcances y logros de nuestros artistas creadores de contenido de cómics.

En portada, le adorna un arte de Carlos Betancourt, referido al personaje Alicia, perteneciente al proyecto colaborativo Los Viajes de Alicia, emprendido por el ilustrador Guillermo Cartay, en donde participan varios artistas de la escena del cómic y la ilustración nacional, aportando cada uno en su visión personal, de la obra clásica del escritor Lewis Carroll. El proyecto cuenta con una nutrida participación de diez ilustradores, convirtiéndo el cómic en una valiosa muestra estadística de estudio. De allí que se presta para mediante un análisis de todo el cómic, establecer el diseño común y más utilizado en la actualidad, en las páginas de cómics producidos en Venezuela. Producto de ese análisis, en su interior, dentro de esta entrega de ¡Hallaco! encontrará un ensayo de mi autoría titulado "Estudio del diseño contemporáneo de páginas de cómics en Venezuela. Distribución de paneles" donde entrego los resultados que me arrojó dicho estudio y análisis que le hice a dicho cómic.

Como siempre, tratando de traer a nuestros lectores lo más resaltante del acontecer historietístico venezolano. Fruto de ese esfuerzo, estudio, documentación e investigación de parte de quienes colaboramos en la producción de esta revista, da pie a que usted como lector, pueda encontrar en el interior de sus páginas, un contenido que le sea interesante, y si está del todo inmerso en este mundillo del arte y de las historietas, disfrutar todo un montón. Solo esperando que disfruten de su contenido, tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

Osman Acasio.
Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

VIERNES DE VIÑETAS.

El programa Amigos del Noveno Arte - PANA, a través de su cuenta en Instagram, publica periodicamente, historietas todos los viernes en una propuesta titulada Viernes de viñetas. Un proyecto colaborativo donde se invita a todo aquel que quiera participar, enviando su cómic con historia autoconclusiva al siguiente correo: docentepana@gmail.com

GUERREROS DE FUEGO.

El historietista caraqueño Gilber Torres anuncia en sus redes sociales el estar trabajando en su cómic Fire Warrior, donde presenta una viñeta promocional animada de dicho cómic.

TALLER DE INICIACIÓN APRENDE A DIBUJAR CÓMICS.

La Casa de la Cultura, Ali Brett Martínez, de Carirubana, abre sus puertas al arte del cómic con la introducción del Taller de Iniciación Aprende a Dibujar Cómics, dictado por el historietista Osman Acasio.

CITAS SABIAS.

"Una buena historia no necesita de dibujos sofisticados para ser contada".

Isao Takada.
Fundador, director y productor de Studios Ghibli. Creador de los film animados "Mis Vecinos los Yamada" y "La Leyenda de la Princesa Kaguya".

"Lo digital es imparable, pero no debemos perder la magia del libro físico".

María Guadarrama – Guada.
Caricaturista. Autora del libro "La verdad Tácita".

"Hagamos algo nuevo. Hagamos algo fresco. Hagamos un personaje icónico en vez de intentar sangrar, parasitar o sacar beneficio de lo que ya se hizo"

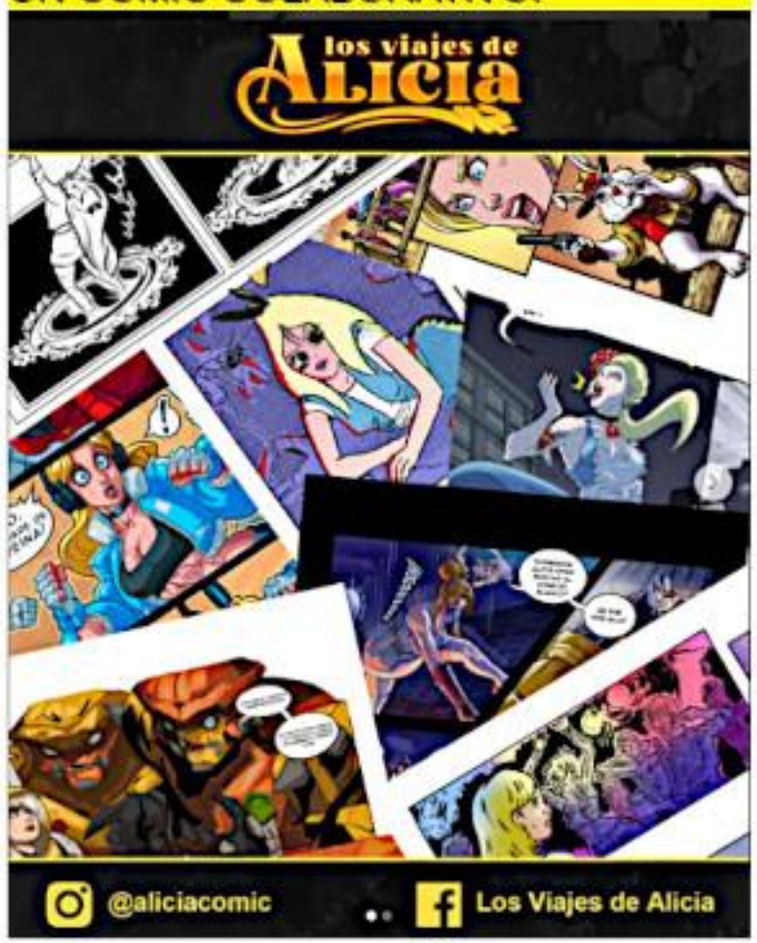
Kurt Rusell.
Actor estadounidense popular en el cine de acción.

"El cine influye en casi todas las expresiones artísticas posibles en la obra plástica, teatral, música, danza, fotografía, arquitectura entre otras".

Vladimir Sosa Sarabia.
Presidente de la Fundación Cinemateca Nacional.

FLASH NOTICIOSO

UN CÓMIC COLABORATIVO.



Una nueva propuesta gráfica se presenta en el panorama historietistico nacional titulada Los Viajes de Alicia. Un cómic colaborativo creado por varios representantes de la ilustración y el cómic de Venezuela, dando cada uno su visión única del clásico de Lewis Carroll.

El proyecto, inicia en noviembre de 2024, y hasta la fecha se han presentado 10 propuestas de dos páginas cada una. Han aportado al comic colaborativo, artistas como Carlos Betancourt, Cesar Carrasquel, Wilfredo Perez, David Tineo Rangel, Guillermo Cartay, Verónica Mazzaro, Mauro Salmaso, Jesús Pulido, Yeysson Bellaiza y Joseph Márquez.

Se puede leer en: www.instagram.com/aliciacomic y en: tapas.io/series/Los-Viajes-de-Alicia/

FLASH NOTICIOSO

GUARDIÁN DEL MUNDO ESPIRITUAL.

El historietista caraqueño Chino DT, lanza su más nueva propuesta gráfica, el cómic de acción, aventura y fantasía titulada El Lancero, episodio 1: Pakirón ataca. Una historieta presta para su lectura libre desde el 18 de abril del presente año, en la plataforma de tapas.iso. Sobre el protagonista del cómic, El lancero es un guardián del mundo espiritual quien busca evitar que el inframundo rompa con el delicado equilibrio entre cada plano existente, para ello cuenta con el apoyo del fiel Malaquías el Basilisco, juntos enfrentarán a las huestes del rey del averno: Mandinga!

JUEGO DE CARTAS.

El historietista Wilfredo Pérez - Wilustrador, creador de la novela gráfica Saga del Sol, postea en sus redes sociales la imagen de un diseño de juego de cartas, donde anuncia su intención de expandir el universo de la saga a un nuevo formato de entretenimiento. Sobre el particular Wilustrador comentó: “Una novela gráfica no es suficiente, vamos por ese juego de cartas, y asi damos otra visita a este mundo de fantasía”.

MURAL DE TAPAS.

El artista plástico y conferencista Óscar Olivares, de 28 años, informó que realiza en La Guaira uno de los murales de tapas más grandes del mundo. Resaltó el apoyo de la Fundación Puerto Azul y la comunidad de Naiguatá para hacer realidad este proyecto.

"Sus voluntarios y un equipo de trabajo increíble, estamos haciendo realidad una de las obras más grandes que hemos realizado con más de 200.000 tapas en un muro de 60m x 3m que dará la bienvenida a Naiguatá a partir de ahora", expresó Olivares.

FECHA DE LANZAMIENTO.

El historietista falconiano Osman Acasio compartío en sus redes sociales la fecha de lanzamiento de su más nueva propuesta gráfica en la que lleva meses trabajando. El manga Araya 2099 estará disponible el día 23 de junio.

En su carácter de publicación independiente, Araya 2099 se apertura en dos presentaciones: “Paquete Edición Formato Digital”, valorado en 6 dólares y en “Paquete Edición Formato Impreso De Coleccionista”, valorado en 35 dólares.

FLASH NOTICIOSO

NOTICIAS INTERNACIONALES

GHIBLIMANIA.

Se hace tendencia en las redes el uso de IA para recrear imágenes con estilo Ghibli.

OpenAI, creadora de ChatGPT, lanza una herramienta que permite generar imágenes con el característico estilo visual del estudio japonés. La tendencia por generar imágenes al estilo de Studio Ghibli con IA se volvió tan viral que los servidores de OpenAI casi colapsan!! Sam Altman, su CEO, dijo que las GPU estaban "derritiéndose" (literal). Tuvieron que poner límites temporales para que el sistema no se cayera.

EL ETERNAUTA EN STREAMING.

La tan esperada serie El Eternauta, en Netflix, es la primera adaptación audiovisual de la icónica novela gráfica argentina de ciencia ficción de Héctor G. Oesterheld, ilustrada por Francisco Solano López, publicada por primera vez en 1957. La icónica historieta argentina debuta en la pantalla de Netflix el 30 de abril, en un serial consistente de seis episodios, con la actuación de Ricardo Darin, dirigida y creada por Bruno Stagnaro, quien también dirigió Okupas (2000) y Un gallo para Esculapio (2017-2018), responsable también del guion con Ariel Staltari, es una producción de Netflix junto a K&S Films.

NUEVAS PUBLICACIONES.

El programa Amigos del Noveno Arte - PANA, a través de su portal **panacomic.com**, pone a disposición para su lectura libre tres nuevos ejemplares de cómics. **Inmerso en las sombras**, de **Rodrigo Tovar**; 20 páginas. Blanco y negro/ Color. Autoconclusivo. **Espukis**, de **E. Pacheco**; 26 páginas. A color. Autoconclusivo. y **Reservorio**, (supuestamente de **Manuel Amaya**, Manuel Amaya en el guión y Manuel Amaya en los dibujos, algo reprochable de este portal, cuando no publican bien el nombre de los autores de la obra) cuando en realidad es de **Manuel Velázquez**, en los dibujos y guión de **José Moscovich**. 100 páginas. Blanco y Negro. Autoconclusivo.

Cómics disponibles en la sección **Pana Display**. Un vistazo a la movida comiquera en general.

LO LEÍ EN UN CÓMIC.

"Vivir sin leer es peligroso, te obliga a creer en lo que te digan"

Mafalda, Quino

"Podría darte centenares de nombres. Y no te mentiría: todos han sido míos. Pero quizá el que te resulte más comprensible... sea el que me puso una especie de filósofo, de fines del Siglo XXI... "el eternauta" me llamó él... para explicar en una sola palabra... mi condición de navegante del tiempo, de viajero de la eternidad. Mi triste y desolada condición de peregrino de los siglos".

El Eternauta. H.G. Oesterheld.

CÓMIC DE AUTOR.

HUMOR CON FERRO

Por Fernando Romero

EL IMPACTO DEL MANGA Y EL ANIME EN NIÑOS Y JÓVENES.

Por Esteban Orlando Rodríguez

El manga y el anime, expresiones artísticas originarias de Japón, han trascendido fronteras, convirtiéndose en fenómenos culturales de alcance global. En Venezuela, su popularidad ha crecido notablemente, influenciando a niños y jóvenes en diversos aspectos de su desarrollo personal y social.

DESARROLLO Y ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN.

Las narrativas del manga y el anime presentan historias innovadoras que fusionan mitologías tradicionales con tramas contemporáneas, incentivando la creatividad y la inspiración en los jóvenes. Muchos se sienten motivados a crear sus propios dibujos, escribir relatos o incursionar en la animación, aprovechando las herramientas tecnológicas disponibles.

Este fenómeno ha dado lugar a una nueva generación de artistas digitales en Venezuela, que encuentran en estas formas de expresión una vía para desarrollar y mostrar su talento.

APRENDIZAJE Y DESARROLLO COGNITIVO.

La lectura de manga, al combinar texto e imágenes, facilita la comprensión lectora, especialmente en aquellos con dificultades en este ámbito. La interpretación simultánea de elementos visuales y narrativos promueve el pensamiento crítico y la comprensión de estructuras narrativas complejas. Además, para quienes estudian idiomas, el manga puede ser una herramienta útil para ampliar vocabulario y mejorar la comprensión gramatical en un contexto entretenido.

CONOCIMIENTO DE OTRAS CULTURAS.

El anime y el manga ofrecen una ventana a la cultura japonesa, permitiendo a los jóvenes venezolanos familiarizarse con sus costumbres, valores y formas de vida. Esta exposición fomenta la conciencia cultural y la tolerancia hacia otras sociedades, enriqueciendo su perspectiva global.

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL.

Muchas obras abordan temas profundos como la amistad, la perseverancia, la identidad y la justicia social, facilitando que los jóvenes reflexionen sobre estas cuestiones. Al identificarse con personajes diversos y sus experiencias, desarrollan empatía y una mayor comprensión de diferentes perspectivas.

Además, los protagonistas suelen encarnar valores como la valentía y el trabajo en equipo, sirviendo de modelos positivos. El interés compartido por el manga y el anime también propicia la formación de comunidades, brindando a los jóvenes un sentido de pertenencia y espacios para socializar.

MOTIVACIÓN Y ASPIRACIONES.

Las historias de superación y la búsqueda de sueños presentes en estas narrativas inspiran a los jóvenes a perseguir sus propias metas y a enfrentar desafíos con determinación. Asimismo, despiertan interés por aprender más sobre Japón y otras culturas, ampliando sus horizontes y fomentando una actitud de apertura hacia el mundo.

SU INFLUENCIA EN VENEZUELA.

En el país, la comunidad aficionada al manga y al anime ha crecido significativamente, reflejando su impacto en la juventud. Estas expresiones culturales han influido en la forma en que los jóvenes se relacionan con el entretenimiento, el arte y la identidad personal. Además, el anime y el manga han servido como herramientas para el aprendizaje de nuevas perspectivas culturales, ampliando el conocimiento sobre Japón y su sociedad.

Desde mi experiencia como facilitador en este ámbito, he observado mejoras significativas en la concentración y habilidades sociales de jóvenes que, al participar en entornos seguros relacionados con el manga y el anime, se sienten más cómodos al interactuar, fortaleciendo su confianza y estableciendo lazos de amistad que mejoran su calidad de vida y les brindan alegría al poder expresarse a través de este medio.

Es esencial que padres y educadores supervisen el contenido que consumen los jóvenes, asegurándose de que sea apropiado para su edad y fomentando una visión crítica de los mensajes transmitidos. Sin embargo, en general, el manga y el anime pueden tener un impacto positivo significativo en el desarrollo de niños y jóvenes, sirviendo como herramientas efectivas para conectar con las nuevas generaciones y apoyar su crecimiento personal y social.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Escrito por Esteban Orlando Rodríguez, publicado el 7 de abril de 2024 en el portal web ciudadvalencia.com.ve.

RINCÓN DE LA POESÍA

LAS MUSAS BASCULANTES, de Mario Villegas.

Al ritmo de cítaras celestiales
las musas basculaban
ciegas de las humanas limitaciones
en un constante ir-venir-ir,
se eternizaban del momento.
El transportado iba al vaivén
de las cuerdas con mirada de
aquí y allá.
Sorprendido del momento
conducido era hacia el lugar
dedicado a quien ya no es,
aunque sigue siendo.
Ellas, sin mirada, la cripta
cerraban.
¡Vengan todos al tío vivo de la vida!-
clamaban a viva voz.
Vamos, exultad, que ha llegado
quien nunca vino.
La blanca aurora acariciaba la
bruma,
sacándola del empíreo
y quien no apareció fue aquel quien
por estar, marcó el sendero del ir-
venir.
El tiempo es ciego y basculante,
no avanza, no retrocede.
Es constante y se mueve
ciego y ondulante.
Solo el hombre puede ver el
alcance
de lo que se puede hacer
temporalmente.
El tiempo conduce a su espacio
determinado a lo que ya no es.

Mario Villegas.
1 de marzo de 2025. 1:13 p.m. Frente al mural pintado por Acasio.

CÓMIC DE AUTOR: GUADA

"Un día cualquiera" (2016), de María Guadarrama -Guada. Cómic perteneciente a la serie "Guada Cómics", publicado originalmente en el portal Pinterest.

LA ÚLTIMA VIÑETA DE RODOLFO HERNÁNDEZ.

Por Gregorio Salazar

Considerado uno de los dibujantes de mayor influencia en su generación, Rodolfo Hernández falleció al ser arrollado por un auto.

Una de estas noches de la Caracas que Rodolfo Hernández vivió, disfrutó y sufrió, la Caracas trágica que tanta materia prima le dio a sus crónicas sociales vertidas en historietas, atrapó y se llevó a este talentoso artista, uno de los más importantes cultores del cómic venezolano desde mediados de los 80 a esta fecha.

Fue de improviso, hace pocos días: un impacto sordo, un auto que huye a toda velocidad mordiendo el borde enmontado de la tira de asfalto. A la distancia, las líneas quebradas de los edificios recortando sus siluetas sombrías en el telón de la noche urbana, esos elementos del paisaje citadino que Hernández incorporaba frecuentemente a sus viñeta.

PLANO GENERAL

Considerado uno de los dibujantes de mayor influencia en su generación, sus primeros trazos los dio bajo la tutela de una de las grandes referencias del cómic venezolano, Julio López, "Hallaco", el creador del "Capitán Guayana" y de la aguda, longeva y bilingüe tira, publicada en El Diario de Caracas y The Daily Journal, "El Magistrado", cuyo puesto en la historia del humor gráfico nacional está

reservado.

"El estilo de Rodolfo fue el producto de toda una serie de influencias que expresan muy bien la comunidad a la que pertenecía. Él aprendió a dibujar desde muy chamo en la Escuela de Historietas López y Acosta, y en la década de los 90 se convirtió en uno de sus profesores", recuerda Carlos Salazar Lermont, uno de sus alumnos.

Esa escuela fue una cantera de ilustradores y caricaturistas entre los que sobresalieron Eduardo Sanabria (Edo), Mauricio Lemus, Sammy Rodríguez, José Lara, Vanessa Balleza y Octavio Martínez.

El entorno de esa escuela, apunta Salazar, era un ambiente que privilegiaba el cómic de autor y el oficio de la historieta como arte elevado y selecto.

"Ahí lo que se devoraba eran los títulos de Will Eisner, Alan Moore, Moebius, Katsuhiro Otomo, Frank Miller, Warren Ellis. Puras lacritas, como diría el propio Rodolfo. De allí sale el estilo de "Masa Cárnica", como lo llamábamos sus panas", agrega.

PLANO DETALLE.

La pasión por el cómic para adultos consagrado en revistas como Heavy Metal y las limitaciones típicas de la ausencia de una industria historietista en Venezuela definieron su predilección por las historias autoconclusivas.

"La historieta de Rodolfo era como

una calle caraqueña: abarrotada, frenética y burda de violenta. El humor negro era el vehículo de un (su)realismo que más que hacer una crítica, parecía buscar solucionar en 3 o 4 páginas (y a tiros) las problemáticas urbanas que nunca resolvimos en años y que hoy, por cierto, nos parecen pura comiquita comparada con la debacle post-apocalíptica que aqueja a la Venezuela del presente", opina Salazar.

Por su parte, Sammy Rodríguez, fundador de la revista Venezuela en Cómics, al ponderar las realizaciones de Hernández considera como sus principales influencias a Stefano Tamburini y sobre todo a Tanino Liberatore.

"Era admirado y respetado en el mundo del cómic, pero también en el de las agencias publicitarias, las que le proporcionaban su sustento. Trabajó en las principales firmas nacionales de ese ramo y más de una vez fue premiado por su storys boards. Era impresionante verlo dibujar con agilidad y destreza alternando sus manos, pues era ambidiestro. Vamos a extrañar mucho su figura voluminosa de pichón de tiranosauroy su energía vital", señala Rodríguez.

En las revistas Clips, Letras cómics, Top Comics y Venezuela en Cómics queda su obra gráfica en una trayectoria de más de treinta años, enmarcada principalmente en el estilo crudo y estridente del cómic cyber punk.

Inolvidable, además, el número que dedicó la revista Comunicación, especializada en análisis de temas comunicacionales, al cómic venezolano, con los dibujos de Hernández en plan estelar, comenzando por la portada.

PRIMER PLANO

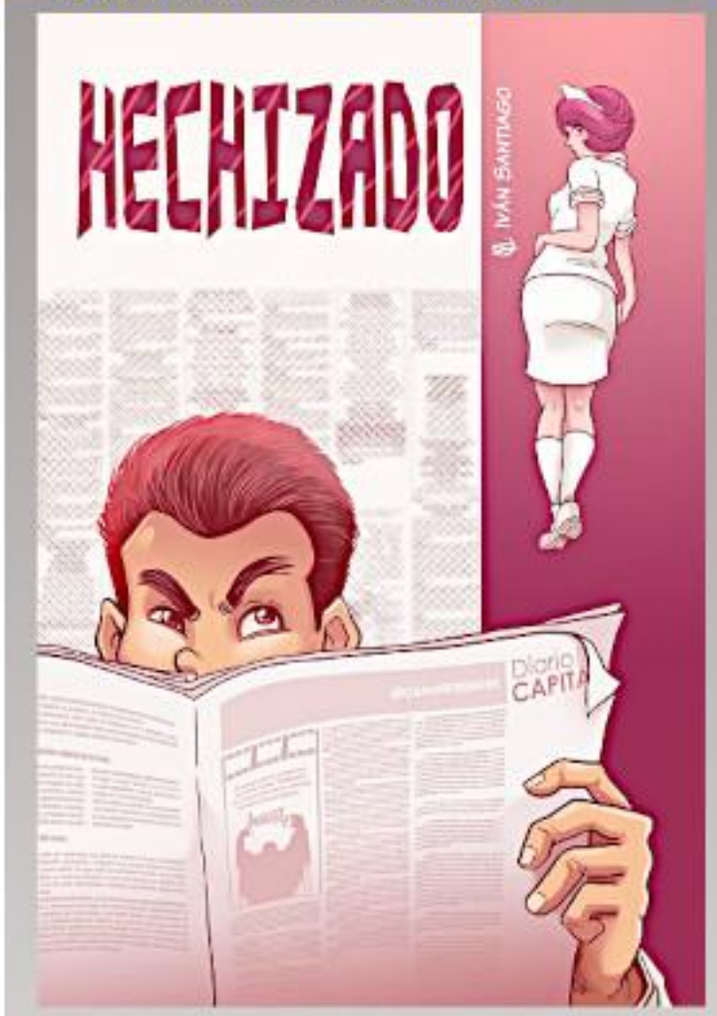
Como tantas veces, el artista sale al encuentro de la noche caraqueña, a la que sabía cruel, desalmada y misteriosa, pero a la que en modo alguno le temía. Un impacto, una luz que se quiebra, un motor que acelera. Rodolfo es el personaje. Su lápiz y su ingenio van en busca de nuevas aventuras.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Articulo escrito por Gregorio Salazar, publicado en el portal web talcualdigital.com el día 20 de septiembre de 2018.

Caricatura de Rodolfo Hernández, obra de Sammy Rodríguez.

LECTURA RECOMENDADA:



HECHIZADO, de Ivan Santiago - Orangerender. Fecha de publicación: 2021. Blanco y Negro. 49 páginas.

Donaru, un joven tímido e inseguro, sueña noche tras noche con la joven enfermera que recién ha llegado al hospital donde él trabaja. Intrigado, busca los medios para conocer a la indiferente chica quien en sueños lo visita con la urgencia de entregarle un mensaje inconcluso.

Dirección para leerse la obra:

https://medibang.com/viewer/1n21072411454606800180598 52/
https://medibang.com/mpc/episodes/at221116074309407001805 9852/

CÓMIC DE AUTOR: LIZ!

Hector La Calabaza Des-Afortunada (2025), de Arantza Martínez -LIZ! Cómic publicado originalmente en Instagram amigosdelnovenoaryte, en su sección Viernes de Viñetas.

MUACK~

¡HÉCTOR!
¿?

NN
N

¿¡JUNIE?

LOS MILITARES LO MATARON A ÈL Y A SUS CUATRO HIJAS: LA TRAGEDIA DEL CREADOR DEL ETERNAUTA, EL COMIC MÁS FAMOSO DE ARGENTINA.

Por: Iván Gallo.

En un atardecer de invierno de 1957 una inusual nevada empieza a caer sobre Buenos Aires. Un grupo de amigos juega a las cartas, se asoman a la ventana y ven que a medida que caen esos copos fosforescentes, la vida empieza a apagarse. En pocos minutos sobre la calle hay un reguero de muertos. “No abran las ventanas”- dice Juan Salvio- “Es la nieve la que está matando a la gente” Así que estas cinco personas quedan aisladas en su casa, como Robinson Crusoe en la isla, esperando la ayuda exterior, informándose a través de la radio sobre lo que está sucediendo. Algunas agencias hablan de que hubo una explosión nuclear en el Pacífico Sur, que comenzó una guerra entre las grandes potencias, que todo el mundo va a quedar arrasado. La verdad la ignoran Juan Salvio, su familia y sus amigos, la verdad es que una invasión extraterrestre ha empezado en el mundo y Buenos Aires será el epicentro de la misma.

Si vives en Buenos Aires es imposible que no hayas visto a El eternauta en los kioskos de revistas que aún sobrevivien en Corrientes. Es increíble que esta novela gráfica deslumbrante, adictiva, que es lamentable que no sea material de lectura obligatoria en colegios. Los niños aún son martirizados con Fuente Ovejuna, Platero y Yo y demás infamias, si están preocupados por crear lectores ¿Por qué no ponen a los niños a leer historias divertidas? Los creadores de esta novela gráfica son Francisco Solano López y Hector Germán Oesterheld. La historia que vamos a contar es sobre este último personaje.

Nacido en 1919 se casó con Elsa Sánchez y en los sesenta años que vivió fue periodista, guionista, dibujante, divulgador científico, geólogo. Uno de los personajes del Eternauta, Favalli, es un hábil inventor que intenta sobrevivir a la invasión extraterrestre creando trajes aislantes, fabricando armas, montando estrategias para superar a un enemigo que tiene una ventaja tecnológica incontrastable. El Eternauta fue publicada a plazos en la revista que Oesterheld dirigía y pagaba, Hora cero. Resultó siendo un relato premonitorio de lo que sobrevendía desde 1976, la temible dictadura argentina. Pero esto fue algo fortuiro. Oesterheld no pretendía hacer una fábula política, así lo afirma uno de los más rigurosos estudiosos de su obra, Juan Sarustain, quien afirma que lo único que pretendían Solano López y él era hacer una historia inspirada en las invasiones extraterrestres que contaban los novelistas de ciencia ficción gringos y que alborotaba aún más los temores despertados durante la Guerra Fría.

Pero todo resultó terriblemente premonitorio. Y además Oesterheld fue cambiando. Cada vez se volvía más socialista. En las secuelas que hizo del Eternauta entró en conflicto con Solano López, su dibujante, ya que cada vez quería meter más contenido político. Además empezó la persecusión contra él: Todo el trabajo de la segunda parte lo hizo en forma clandestina. Y protesté, porque él se excedía en el contenido militante y subversivo. Yo no les tenía simpatía a los militares ni a su sistema, pero el mensaje de Montoneros tampoco era de mi agrado. Y el personaje se desvirtuó. Yo no lo sentía. Me molestaba hacerlo, porque el personaje, según el guión, se movía, hacía y decía cosas que no encajaban".

Poco a poco el cerco se cerraba contra él. Sus hijas, en los años setenta,

deciden sumarse al grupo guerrillero de Los Montoneros. Una a una fueron desapareciendo a las hijas de Oesterheld, ellas eran, Diana, 25 años, Marina 18 años, Beatriz 19 años, Estela, 25 años.

Al final de sus días Oesterheld pasaba las noches en su sala de redacción, durmiendo practicamente sobre su máquina de escribir. El 22 de abril de 1977 fue finalmente secuestrado el escritor. Empezaron a tejerse relatos sobre los lugares de reclusión en donde estaba. Cada vez más torturado, más triste, más mermado. Eduardo Arias, sicólogo y compañero de cautiverio de Oesterheld en el Vesubio, uno de los centros de detención de la dictadura, dio lo que considera el último testimonio del escritor en vida: "Su estado es terrible. Estuvimos juntos mucho tiempo. Uno de los recuerdos más inolvidables que conservo de Héctor se refiere a la Nochebuena del 77. Los guardianes nos dieron permiso para sacarnos las capuchas y fumar un cigarrillo. Y nos permitieron hablar entre nosotros cinco minutos. Entonces Héctor dijo que por ser el más viejo de todos los presos, quería saludar a todos, uno por uno. Nunca olvidaré aquel último apretón de manos. Héctor tenía sesenta años cuando sucedieron estos hechos. Su estado físico era muy, muy penoso".

Después no se supo nunca nada más de él.

"La historieta, si se hace bien, puede ser el libro educativo del futuro"

H. G. Oesterheld.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Articulo escrito por Iván Gallo - Editor de Contenidos, publicado el 6 de abril de 2025 en el portal web pares.com.co.

RECOMENDACIONES DE UN BIBLIOTECARIO. Por Manuel Jordan.

Héctor Germán Oesterheld (Buenos Aires, 23 de julio de 1919-desaparecido por la última dictadura argentina el 27 de abril 1977y probablemente asesinado en 1978) fue un guionista de historietas y escritor argentino, a menudo citado como HGO. Escribió numerosos relatos breves de ciencia ficción y novelas, y publicó en revistas como Misterix, Hora Cero y Frontera. Sus series más conocidas son Sargento Kirk, Bull Rockett y, sobre todo, El Eternauta, la que es considerada su obra maestra.

Oesterheld tomó la paranoia anticomunista de las novelas de Robert Heinlein, de las que supongo fue traductor en algún momento en la revista más allá, y convirtió la invasión alienigena del eternauta en una metáfora sobre el imperialismo. Además, el héroe del eternauta no es solo Juan Salvo, también lo son Favalli, Franco , Elena; es un grupo, a diferencia del comic norteamericano y su exagerado individualismo.

Oesterheld se unió a los montoneros guerrilla que enfrentaba a la dictadura argentina, fue desaparecido este 27 de abril.

Y probablemente asesinado en 1978. Ya habían sido secuestradas y asesinadas sus cuatro hijas: Diana (24), Beatriz (19), Estela (25) y Marina (18). Dos de ellas estaban embarazadas.

Este 30 de abril se estrena una serie en Netflix sobre el eternauta. Hay que verla como un homenaje a uno de los grandes escritores del comic latinoamericano.

SOBRE EL TEXTO: Publicado por Manuel Jordan, de la Biblioteca “Ramón Ruiz Polanco”, Parque Metropolitano, Punto Fijo, Estado Falcón, en su cuenta de Facebook, 27 de abril.

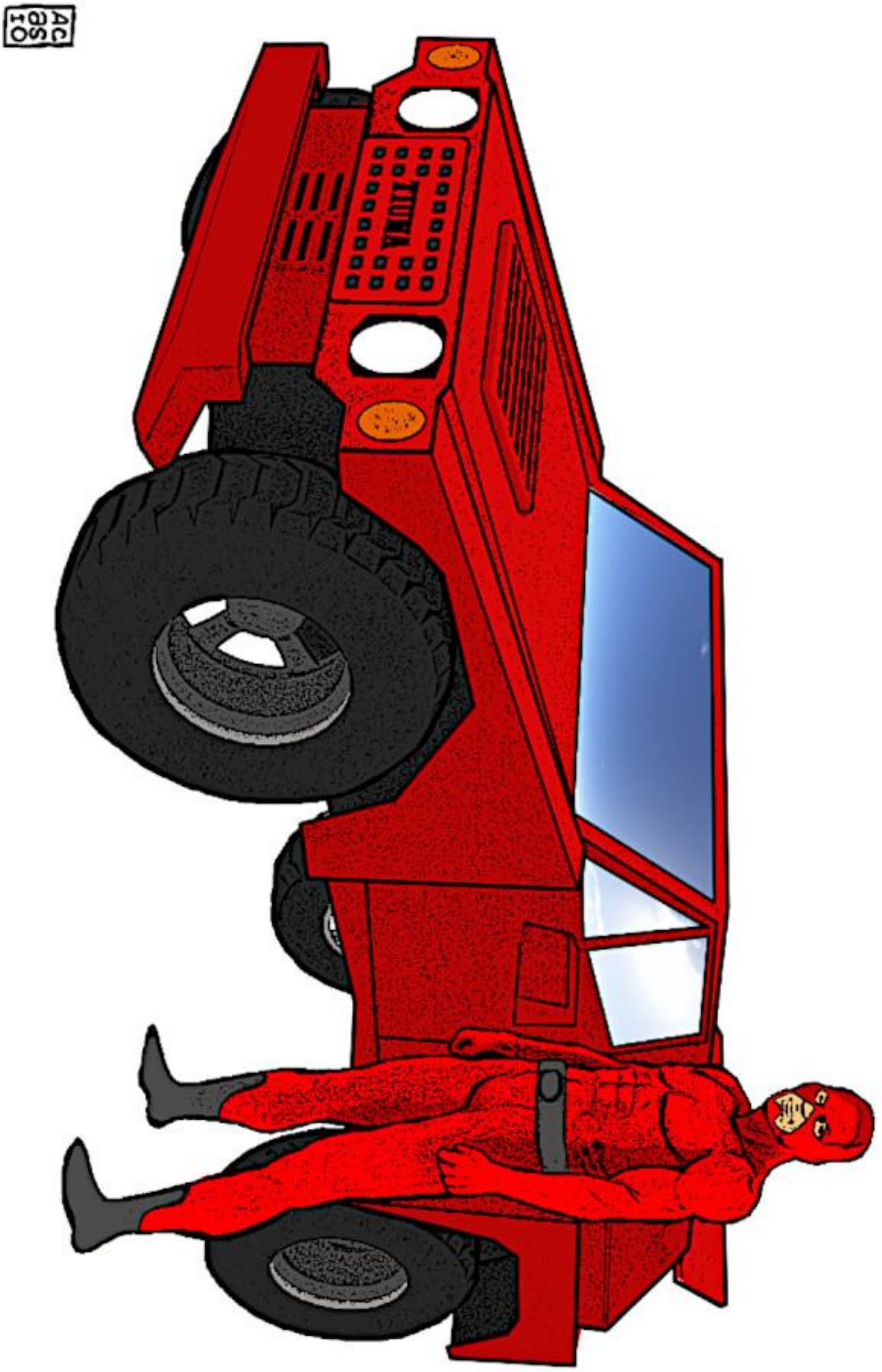
DISEÑO DE ARTE CONCEPTUAL. LIGA COHETE DE SUPERHÉROES VENEZOLANOS.

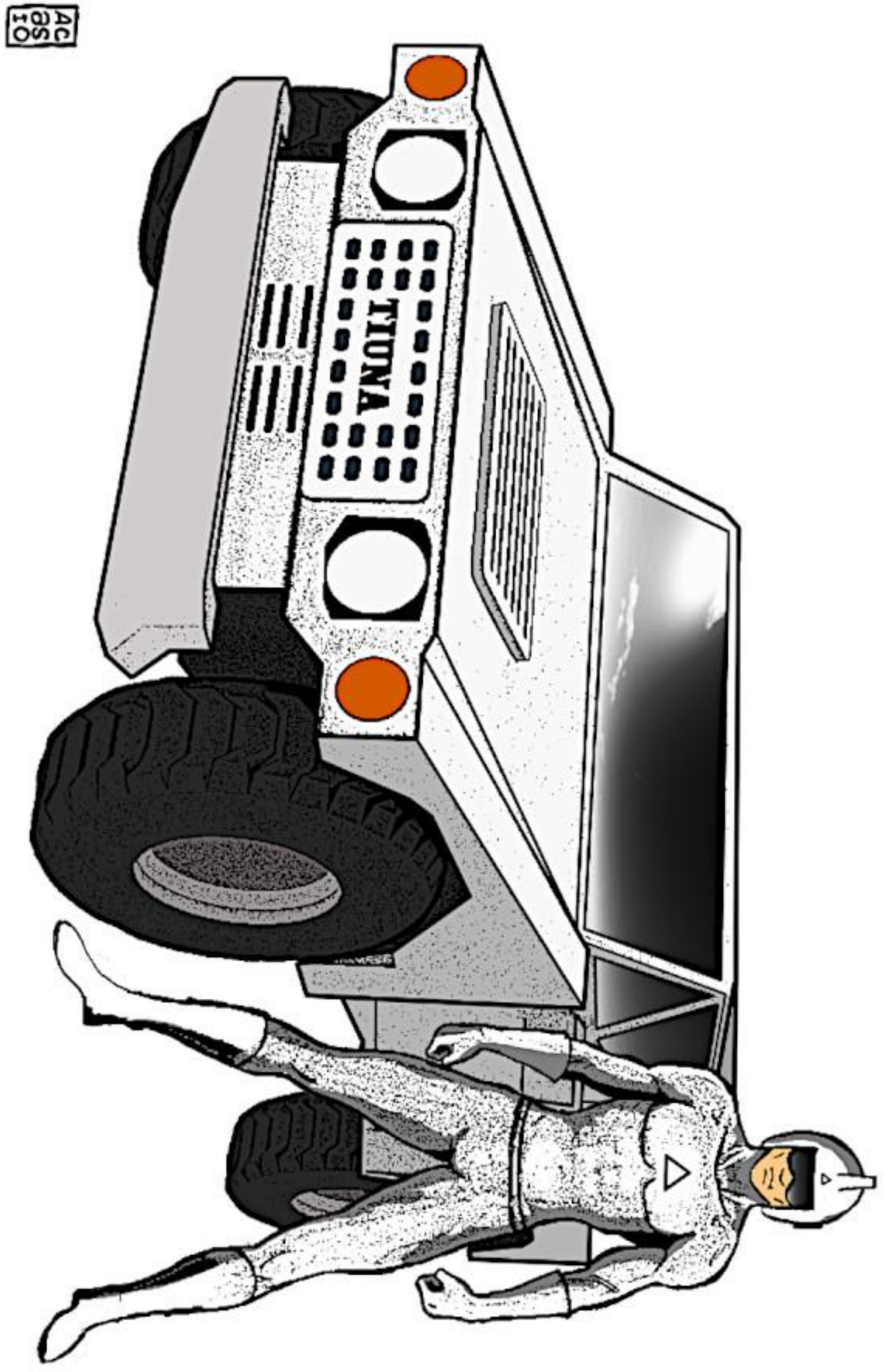
Por Osman Acasio.

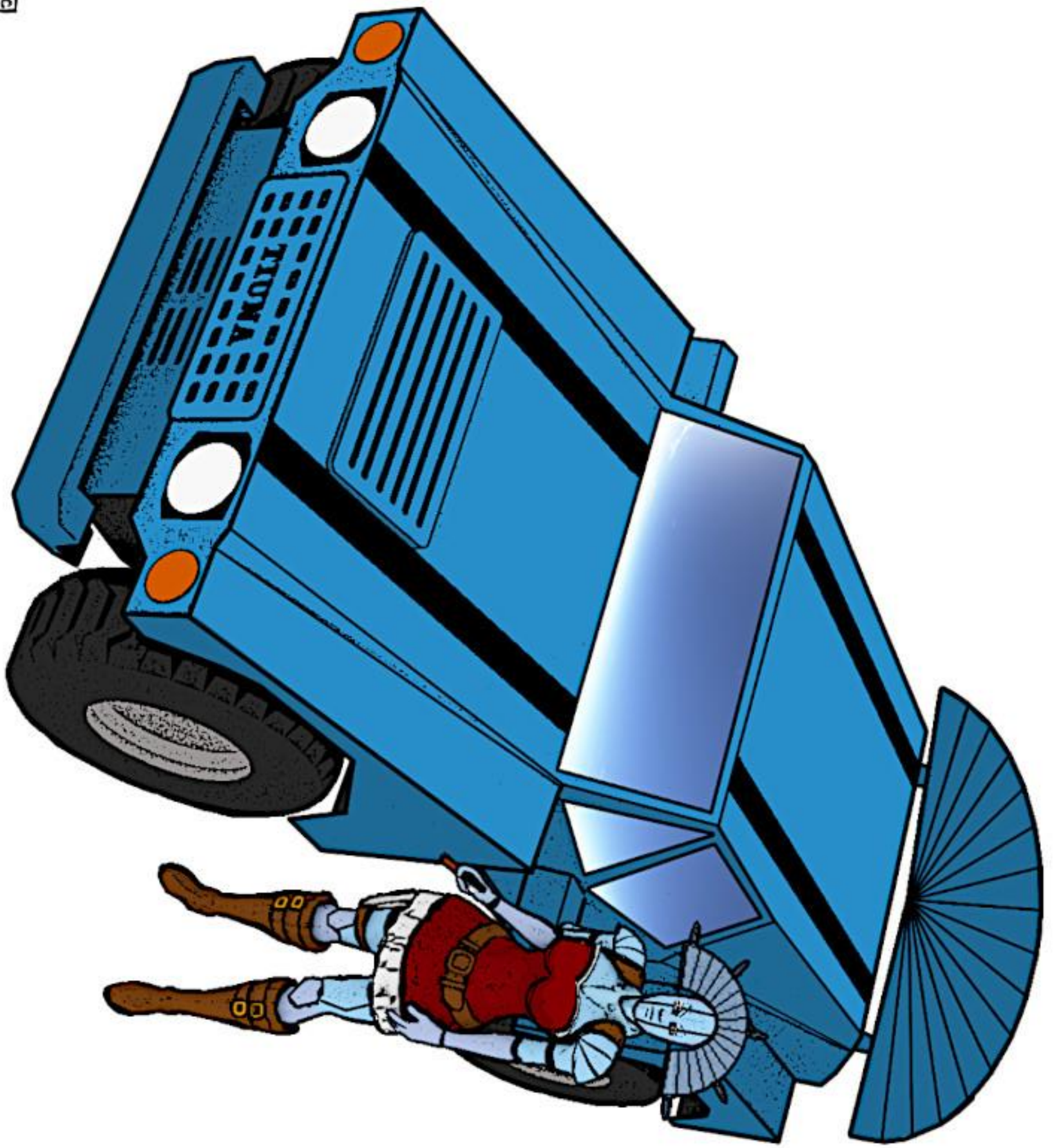
Lo que sigue a continuación es una serie de ilustraciones de arte conceptual que creé para un proyecto de videojuego independiente (indie game) que estaba desarrollando, hace un buen rato atrás, empleando el motor gráfico de Blender. La premisa del proyecto, inspirado en el videojuego Rocket League, de Epix Game, era desarrollar un juego de futbol en el que participan, al igual que Rocket League, autos de carrera, cuyos integrantes de la liga, estaría compuesta por superhéroes venezolanos con sus respectivos carros personalizados. Coches basados en un modelo militar Tiuna, hecho en Venezuela. ¿Y por qué un carro Tiuna?, recuerdo me preguntó alguien cuando publiqué en mis redes, imágenes del proyecto. A lo que contesté: ¿Y por qué no un Tiuna?

Entre los superhéroes criollos que pensaba incluir en la partida, estaban El Patriota, de Omar Cruz, Capitán Guayana, de Julio Lopez -Hallaco; El Guardián, de Juan Medina; María Lionza Steampunk: Cazadora de Monstruos, de mi autoría; Borlo, de Carlos A. Etcheverry, y Darnet, de Anthony Gonzalez.

El proyecto lo desestimé y abandoné, una vez que la simulación de rebote del balón no terminó de convencerme. Del proyecto inconcluso, solo pude rescatar estas imágenes de diseño conceptual de los vehiculos que harían aparición en la cancha de juego. Imágenes que dejo a continuación para que lo disfruten.

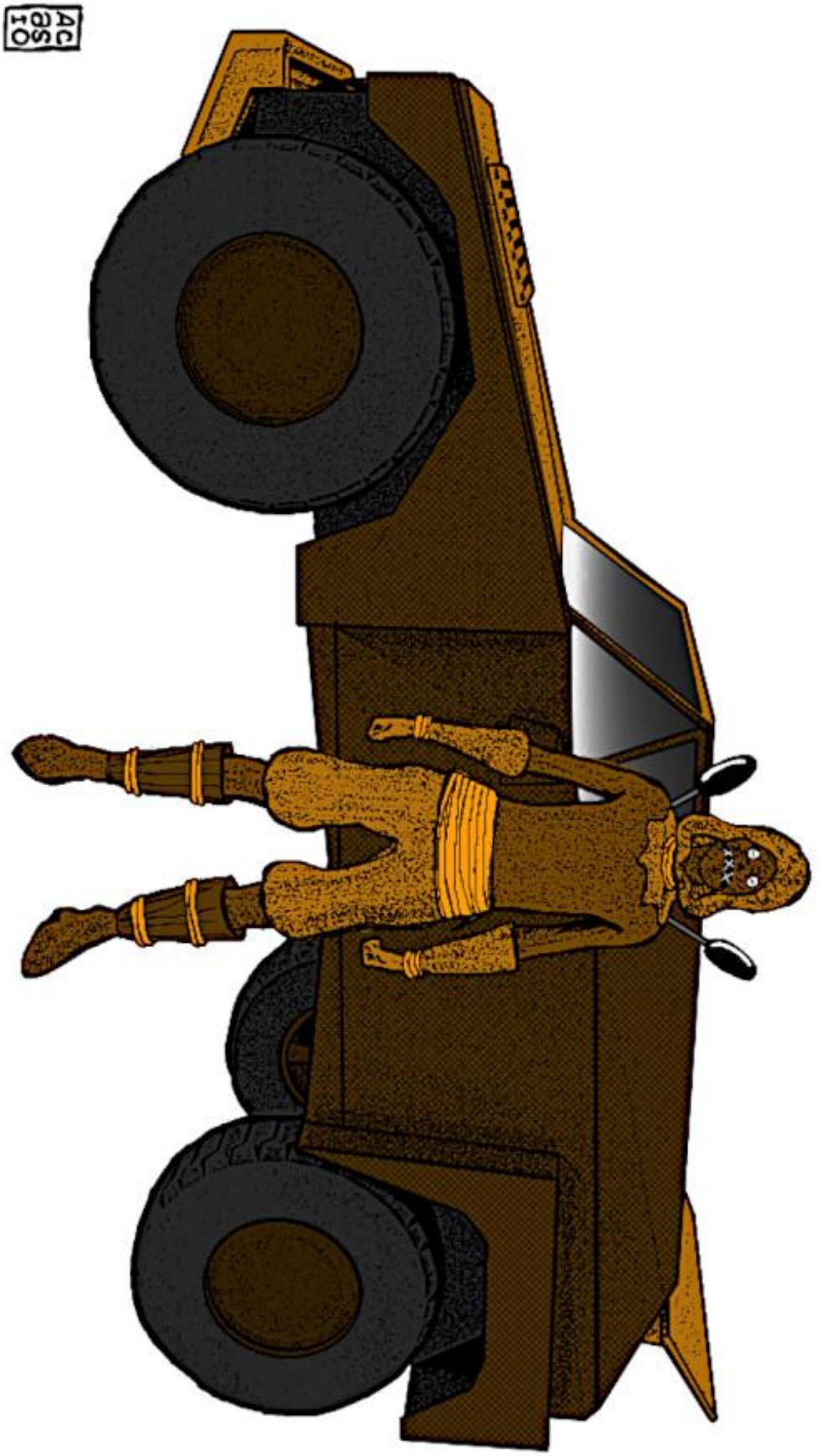

AC
OSM


TUNA



Diseño de arte conceptual, Liga Cohete de Superhéroes...

Osman Acasio

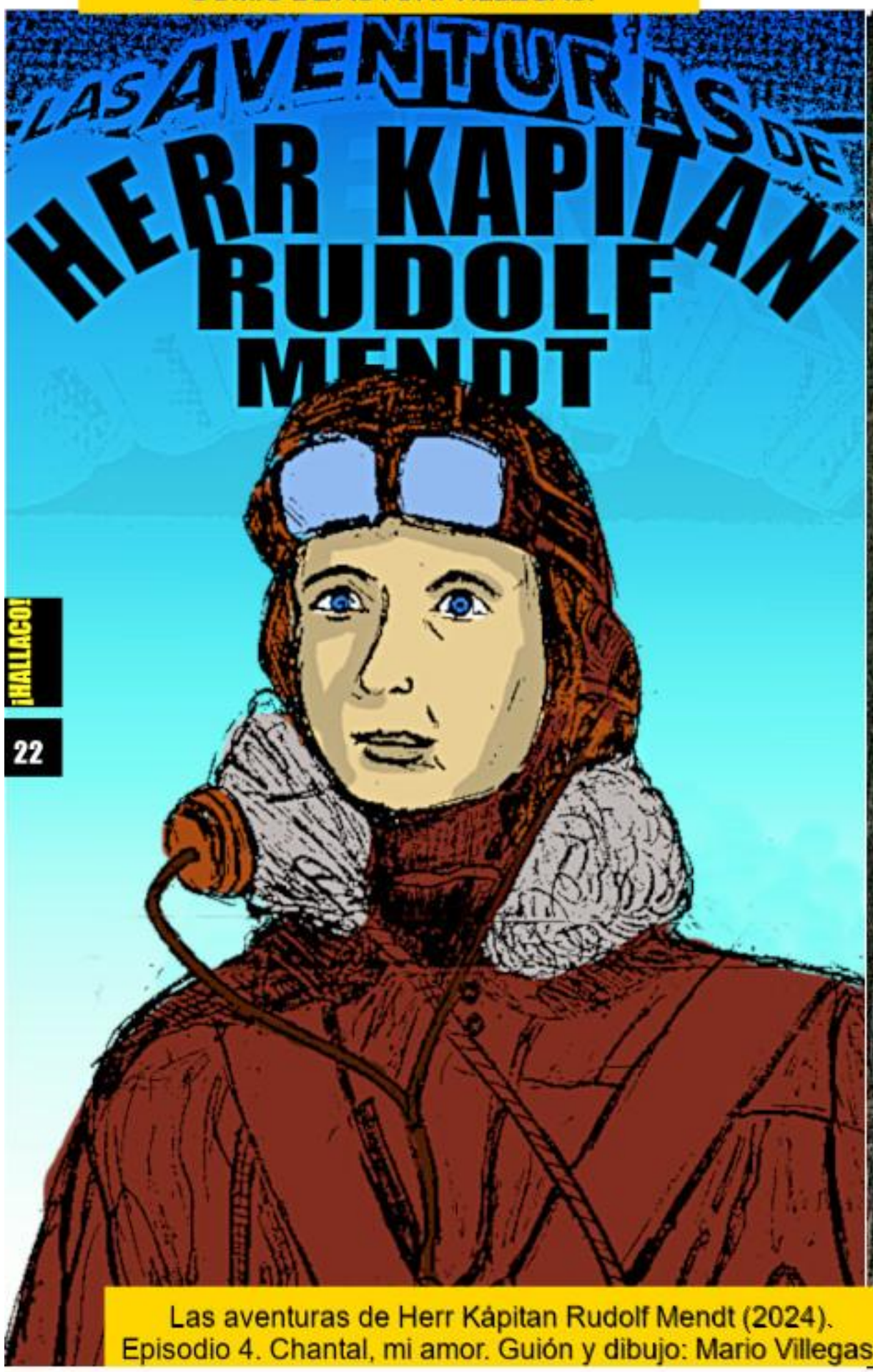


CÓMIC DE AUTOR: VILLEGAS.

LAS AVENTURAS DE HERR KAPITAN RUDOLF MENDT

¡HALLACO!

22



Las aventuras de Herr Kápitan Rudolf Mendt (2024).
Episodio 4. Chantal, mi amor. Guión y dibujo: Mario Villegas.

EL ATRACTIVO MUTUO HACE QUE LA JOVEN PAREJA, LA SEÑORITA FRANCESA Y EL ALFEREZ DE LA LUFTWAFFE, RUDOLF MENDT, COINCIDAN EN VARIAS FIESTAS.

1939, AÑO DE LA GUERRA. LOS ENAMORADOS SE DEBEN SEPARAR. MENDT YA ES TENIENTE DE VUELO.

DEBO REGRESAR A MI PAÍS.

PASE LO QUE PASE, NUNCA TE OLVIDARÉ MEIN LIEBEN.

ADIOS, MON AMOUR, ESPERO VOLVER A VERTE ALGÚN DÍA.

QUERIDO PADRE, DÁME TU PERMISO PARA INGRESAR AL ARMMÉ DE L'AIR. *

MARIO V. ART 24-11-24

* EJERCITO DEL AIRE FRANCÉS.

HIJA MÍA, HAS ESCOGIDO EL MÁS NOBLE SERVICIO A FRANCIA.

PUEDES IR. ANDA. ¡VÍSTETE DE GLORIA! ¡VIVA LA FRANCE!

FERDINANT ANTOINE CONDE D´ PLESSIS. JEFE DE REGIMIENTO AEREO, CON 60 VICTORIAS. TODO UN HÉROE NACIONAL.

CHANTAL D'PLESSIS SE CONVIRTIÓ EN UNO DE LOS MEJORES ALUMNOS DE LA ESCUELA DEL AIRE.

Morane-Saulnier MS-225.
Ecole De L'air.
Arme De L'air.
Provence.

25-11-2024. MARIO V. ARTE

LA SARGENTO D'PLESSIS EFECTUA SUS PRIMERAS MISIONES SOBRE EL FRENTE, ADSCRITA AL GROUPE DE CHASSE 1/3 EN MAYO DE 1940.

Caza Dewoitine D-520.
Vel. Max. 525 Km/h.
1 Cañon Hispano HS 404, de 20 mm.
4 Ametralladoras MAC-1934 de 7,5 mm.

A LOS POCOS DÍAS...

LA SARGENTO D'PLESSIS ENTRA EN BATALLA CONTRA UN PODEROSO ENEMIGO.

Messerschmitt BF 109 E-4. 1940.
Vel. Max: 575 Km/h.
2 Cañones MGFF. 20 mm.
2 Ametralladoras MG 17. 7,5 mm.

PRA-PRA-PRA-PRA

¡BOOM!

PRA-PRA-PRA-PRA

POR SU MAYOR VELOCIDAD Y FORMIDABLE ACELERACIÓN, EL BF-109 HACE PRESA FÁCIL DEL CAZA FRANCES.

LA SARGENTO FRANCESA ABANDONA EL AVIÓN EN LLAMAS.

ATERRIZA EN TERRENO OCUPADO POR LOS ALEMANES.

MARIO V. ART. 2024

CONTINUARÁ...

¡HALLACOMIC 25

Mario Villegas

Cómic de autor: Las aventuras de Herr Kapitan Rudolph Mendt

PARALELISMOS.

Por Osman Acasio.

Hace varias noches atrás, me dispuse a ver la película Ash, publicada en plataforma streaming. El interés por tal film obedeció en parte a un posteo de Hideo Kojima (el padre creador de Metal Gear y Death Stranding) en su cuenta de Instagram, quien la recomendaba. Una película que encontré bastante interesante y entretenida y del que se aprecia, una marcada influencia de películas de ciencia ficción y horror como Alien, el octavo pasajero, de Ridley Scott, y El enigma de otro mundo (The Thing), de John Carpenter. La trama del film Ash (Cenizas), dirigido por el músico y rapero Flying Lotus, comienza con Riya Ortiz, una científica, quien despierta con sintomas de pérdida de memoria, dentro de las instalaciones de una estación espacial, y donde descubre que sus colegas (mineros espaciales) han sido asesinados brutalmente. Junto con Brion, otro científico que enviaron para rescatarla, la pareja trabaja para investigar lo sucedido. Aunque debo confesar que, el arco argumental me engancho, de principio a fin, tambien debo reconocer que fue muy predecible el final que se construía.

Ahora bien, tratando el tema que nos interesa y ocupa, el de los cómics, traigo a colación esta película, porque viendo el film Ash, le encontré sorprendentes paralelismos con el manga Pesadilla En Suspensión Criogénica, una historia corta y autoconclusiva de ciencia ficción que escribí y publiqué en formato fanzine, blanco y negro, consistente de 32 páginas, por allá por el año de 1997. Y no es de extrañar que existan ciertos paralelismos, tomando en cuenta que para la creación de dicho manga, me inspiré igualmente del film de Scott (que vi de adolescente en la flamante Betamax de mi padre), y del que plasmé en mi manga, su marcada influencia.

¿De qué va el manga Pesadilla en Suspensión Criogénica? La historia comienza con un cosmonauta llamado Ari Askon que despierta de un sueño criogénico, en una instalación espacial (en mi caso una nave minera), y al igual que Riya, la protagonista del film Ash, Askon despierta con sintomas de pérdida de memoria (amnesia), para descubrir que toda la tripulación de la nave, sus colegas (mineros espaciales) han sido asesinados brutalmente. El paralelismo es sorprendente.

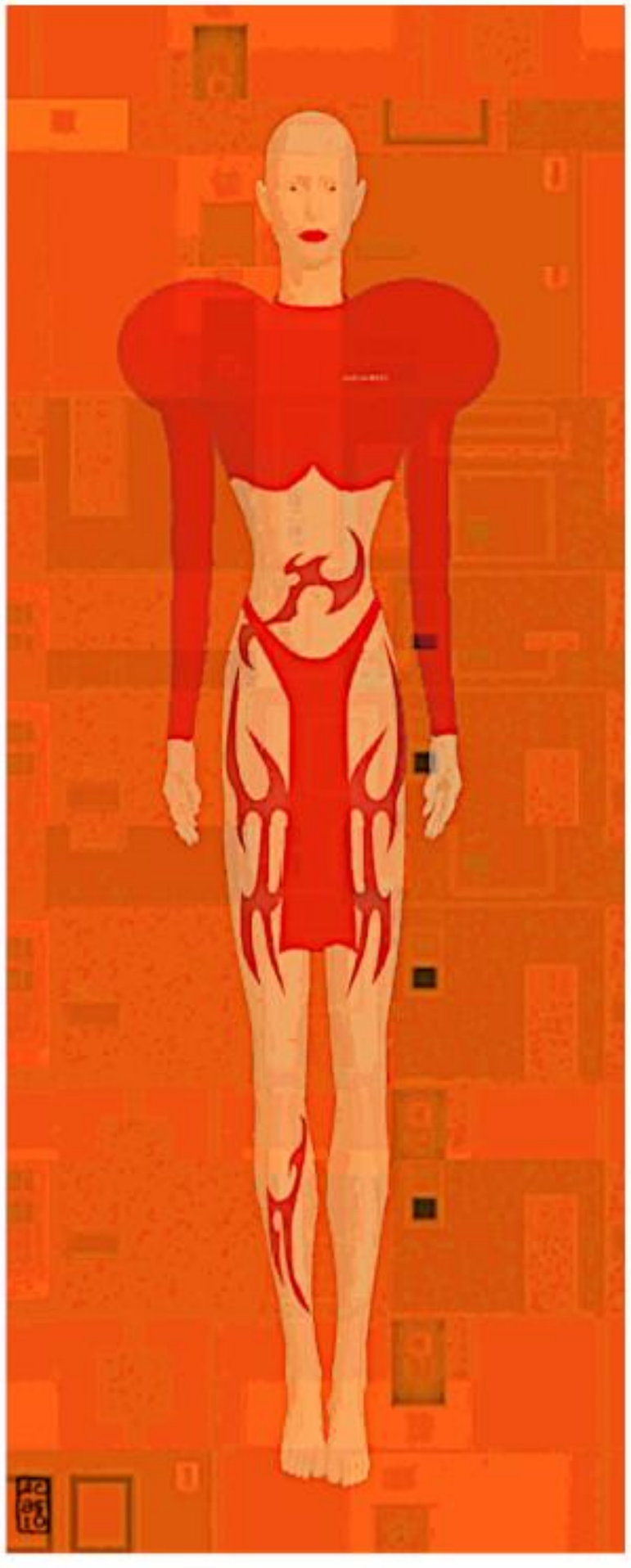
Otra similitud encontrada es que ambos astronautas (tanto Riya como Ari), cuando vuelven en sí, mirán sostenidamente sus manos. Mi sorpresa mayor cuando en pleno proceso de recuperación, en este caso, Riya, viéndose solitaria en la estación espacial, sin memoria alguna, se pregunta: "¿Quién Soy?" y "¿En dónde estoy?", tal como hiciese Ari Askon, el protagonista de mi manga noventero.

Sobre este proyecto gráfico en particular, que creé en 1997, como dato

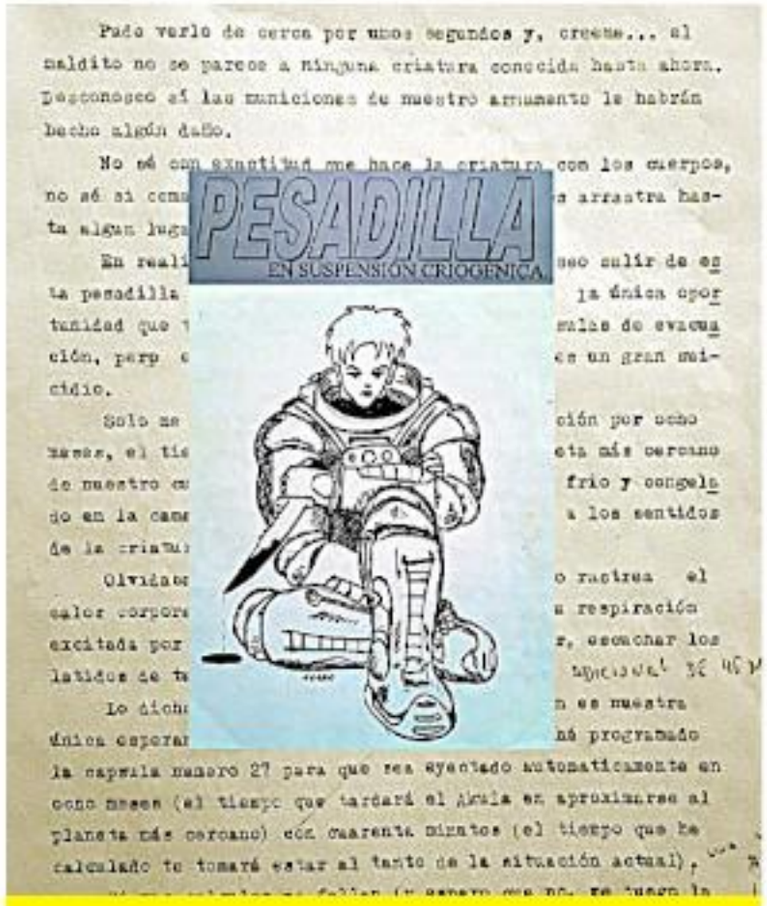
curioso, les cuento que derivó más tarde en un proyecto audiovisual, llevando la narrativa a un nuevo nivel, publicándola en formato de corto animado, generado con gráficos computarizados (IGC), producida por el estudio Acasio Infográfica, y dirigido por su servidor, que se presenta en varios festivales nacionales e internacionales de cine y video, en la categoría animación. El animado Pesadilla en Suspensión Criogénica, resulta galardonado con el Premio "Manuel Trujillo Durán" en la categoría Mejor Animación Profesional en el Festival Iberoamericano de Cine Digital ATEL Edición 2005; así como acreedor del Primer Premio Video Animación en el Festival de Video Paraguaná Edición 2005. Obteniendo además un reconocimiento especial Mención Honorífica por Corto Animado Sobresaliente en el Festival del Cortometraje Nacional "Manuel Trujillo Durán" Edición 2006.

El multipremiado corto animado trasmuta a su vez en una miniserie animada de tres episodios de 10 minutos cada uno, que fue emitida en el canal Visión Península, canal 52 señal abierta UHF del Estado Falcón, y por cable canal 7 de Intercable, un mes de octubre de 2005. Esto tal vez (y digo tal vez, sería cuestión de investigar más a fondo para esclarecer el hecho), podría convertir al manga Pesadilla en Suspensión Criogénica, de mi autoría, en el primer manga hecho en Venezuela en ser llevado a miniserie animada para televisión.

Ahora bien, volviendo con el material primigenio, el manga Pesadilla en Suspensión Criogénica, publicado en



formato impreso tipo fanzine en 1997, se encuentra disponible en formato digital para su descarga libre en el portal panacomic.com, en su sección Pana Display, por si gustan leerla. Si tienen oportunidad, vean la película dirigida por Lotus y luego lean mi manga, y encuentren el momento exacto en el que ambos relatos pierden el paralelismo y comienzan a transitar por narrativas separadas. Aprovechen ahora que todavía se encuentra alojado en dicho portal, y disfruten de toda una joya digna de colección.



SOBRE EL ARTICULO:

Artículo escrito y publicado originalmente para el Blog Sobre Ilustraciones y Cómics, el día 4 de mayo de 2025 en la cuenta de fabebook de su autor.

CÓMIC DE AUTOR: VENEZUELA CHAN

"Foto vieja de Enel liceo tripeando"(2025), de Venezuela Chan. Cómic publicado originalmente en devianart/ 0venezuelachan0

"La olla de la abuela" (2025), de Venezuela Chan. Cómic publicado originalmente en la cuenta devianart/ 0venezuelachan0.

"Trabajar si, pero no así" (2025), de Venezuela Chan. Cómic publicado originalmente en la cuenta devianart/ 0venezuelachan0.

UN CÓMIC PALINDROMO.

Por Osman Acasio.

Antes de hablar de un cómic palindromo, debemos primero aclarar ¿Qué es un palindromo? En gramática es una palabra o frase con el mismo significado si se lee de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. El historietista caraqueño Jesús Pulido nos presenta la idea de un cómic con esta particularidad. Se trata de su cómic de una sola página titulada Bla Bla Bla, perteneciente a su serie "Underground Cómics" que publicase en 2016 en su cuenta de tapas.iso. La obra de Pulido puede leerse de inicio a fin o viceversa, a gusto del lector. Lo importante es que la narrativa y mensaje no resultan afectados por este orden de lectura, tal como lo indica su autor.

Por mi parte, experimentando con este recurso, en 2021 introducía de forma subrepticia (oculto y a escondidas) en el manga La Balada de Isma y La Princesa Omasha, a modo de curiosidad, una página que jugaba con esta idea. La página número 34 consistente de cuatro viñetas, mostrando el momento en el que la protagonista de la historia, Isma conoce a su compañera Cueica, donde precisamente se puede leer empezando por la primera viñeta y siguiendo hasta la última o al revés, sin alterar el significado del mensaje presentado en ella. A continuación les dejo las dos propuestas para que la disfruten.

"Bla Bla Bla" (2016), de Jesús Pulido. Cómic perteneciente a la serie "Underground Cómics".

Cómic palindromo.
Página perteneciente al manga "La Balada de Isma y La Princesa Omasha" (2023), de Acasio.

NOTA DEL AUTOR:

La particularidad de ésta página como cómic palindromo es que puede leerse de principio a fin o viceversa sin afectar el mensaje. Y para hacerlo más interesante, tambien se puede hacer tanto lectura horizontal como vertical sin que por ello altere el significado del mensaje.

CÓMIC DE AUTOR: FRANCISCO CAMPOS.

Lucrecio Número 178 (2025), de Francisco Campo.

ESE DEBE SER SU CARRUAJE, ESTO TIENE MALA PINTA
SOC!
ESCUCHO VOCES
ESE HIPPIE LA TIENE
¡VEN ACÁ, BOMBÓN, TU DAMA ENAPUROS TE NECESITA!
AYUDAR NO ES LO MÍO
LISTO, MI SEÑORA, YA ESTÁ LIBRE, PUEDE REGRESAR A SU CASTILLO
¡CÁLMESE, SEÑORA, LE PUEDE DAR UN YEYOO!
¡MI HÉROE!
CHUICK!

ENTREVISTA A UNA HISTORIETISTA.

GUADA, DIBUJANTE.

Por Andrea Lagos.

"La Jirafa sicóloga es mi parte más racional y lógica"

María Guadarrama enseña a vivir la vida a lo "Mafalda" con ilustraciones que tienen más de medio millón de seguidores. En ellas, una jirafa sicóloga ayuda a enfrentar el dolor.

Guada, seudónimo de la venezolana residente en Chile, María Guadarrama, acaba de publicar el libro "La Verdad Tácita" (Nube de Tinta), 238 páginas con todos sus dibujos. Se trata de una clase magistral de educación emocional para enfrentar tiempos dificiles como los actuales. Todo explicado con "monitos" o ilustraciones que la comiquera ha ido acumulando desde el año 2014, fecha en el que decidió mostrar lo que pensaba en internet primero y en un libro después.

"The unspoken truth fue la serie de lo que pensaba pero no decía. Era un vómito garabateado con todas esas verdades. Lo fuí haciendo como un ritual, cada día, un dibujo lo más honesto posible", describe Guada, quien se formó en la School Of Visual Arts de Nueva Yorky en la Universidad de los Andes de Venezuela.

Así, trazo a trazo, fue sumando seguidores de los personajes que pueblan su universo: una mariposa monarca, una psicóloga jirafa, un zorro enamorado que quiere volar. Hasta que un día uno de sus monos se hizo viral y recorrió el mundo: el número de seguidores subió como la espuma.

"El dibujo era muy simple: una pareja iba besandose en un bote en alta mar. La chica se baja y en el muelle la está esperando otro hombre. Debajo de la viñeta dice: hay personas que son el viaje, no el destino", y sigue con una explicación simple del amor y sus complicaciones que fue arrobada hasta el infinito. Tras ese minuto de fama, un blog de Estados Unidos se le acercó para traducir 50 de sus viñetas y ahí su popularidad llegó a los 540 mil seguidores en Latinoamérica, Estados Unidos y Europa.

Tambien la dibujante ha dictado talleres sobre lo que hace. En Argentina, "ilustración como herramienta de desarrollo de la inteligencia emocional"; en Perú "Taller de inteligencia emocional a través del cómic y la historieta" y en México la cátedra de "Cómic autobiográfico" para aprender a contar la vida en cuadritos.

LA MADRE Y LA JIRAFA.

De niña, María Guadarrama, siempre tuvo lápices en sus manos. Le pasaban un papel y dibujaba. Un cartón, y dibujaba. Un palito, y dibujaba en el suelo. A medida que fue creciendo, descubrió los cómics, las ilustraciones y los videojuegos. La inteligencia emocional que Guada desarrolló en los dibujos los heredó de su madre. Nunca fue al sicólogo, siempre la tuvo a ella.

"Mi madre había estudiado Programación Neurolinguística así que me invitaba a observar lo que pensaba. Me hacía ver la razón de por qué sentía como sentía. Desde pequeña tuve problemas para expresar ciertas cosas, aguanté mucho bullying, tenía miedo. La inteligencia emocional fue inculcada por mi mamá y ahora uso mucho los sentimientos para crear", cuenta la dibujante que es celebrada por uno de sus personajes favoritos: la jirafa sicóloga.

¿POR QUÉ UNA JIRAFA?

-Supongo que porque puede ver todo desde arriba.

La jirafa sicóloga creada por Guada da este tipo de consejos a los pacientes que se les sientan en el diván: "Te aseguro que ni un millón de likes va a poder sustituir la aprobación paterna que claramente necesitas", "comienza a poner aquí una moneda cada vez que caes en el mismo patrón tóxico pero con personas distintas", "te puedo asegurar que si alguien logró algo en la vida es

porque estaba haciendo las cosas en lugar de decir que las iba a hacer" o "deja de comer relaciones cuando estas ansiosa. Son personas, no pedazos de chocolate".

GUADA, ¿EN QUE PARTE DE TU CABEZA ESTÁ LA JIRAFA SICÓLOGA?

-En la parte que necesita darle una razón a todo. La jirafa sicóloga es mi parte más racional y lógica. Es la parte de la estructura, la que necesita darle un nombre o diagnóstico a cualquier sufrimiento. Yo desenmascaro el sufrimiento con la razón. La jirafa tiene su consultori ahí, y me ve a mí y a todas las personas que la necesiten.

AHORA EN PANDEMIA, ¿POR QUÉ SUFRES?

-Siempre hay sufrimiento cuando hay distancia física con un ser amado.

MIGRAR.

Guada ya no vive en el país donde nació. Llegó a Chile en febrero de 2018 y se vino porque "en Venezuela era complicado vivir el día a día, hay muy pocas posibilidades de crecer a nivel laboral, pocas oportunidades. Por ejemplo, publicar un libro, ni pensarlo", dice.

Vive actualmente con su novio chileno y ha podido trabajar online como creadora de contenido para la Fundación América para la infancia y está recibiendo siempre proyectos de ilustración.

En Venezuela publicó en El Universal y mantuvo su propio blog. "Lo digital es imparable, pero no debemos perder la magia del libro físico. Nunca me lo había planteado de otra forma. La autoedición es una manera nueva de publicar, pero algo físico le da sentido al tiempo de bloguera", analiza.

SI PUDIERAS DIBUJAR CHILE, ¿CÓMO SERÍA?

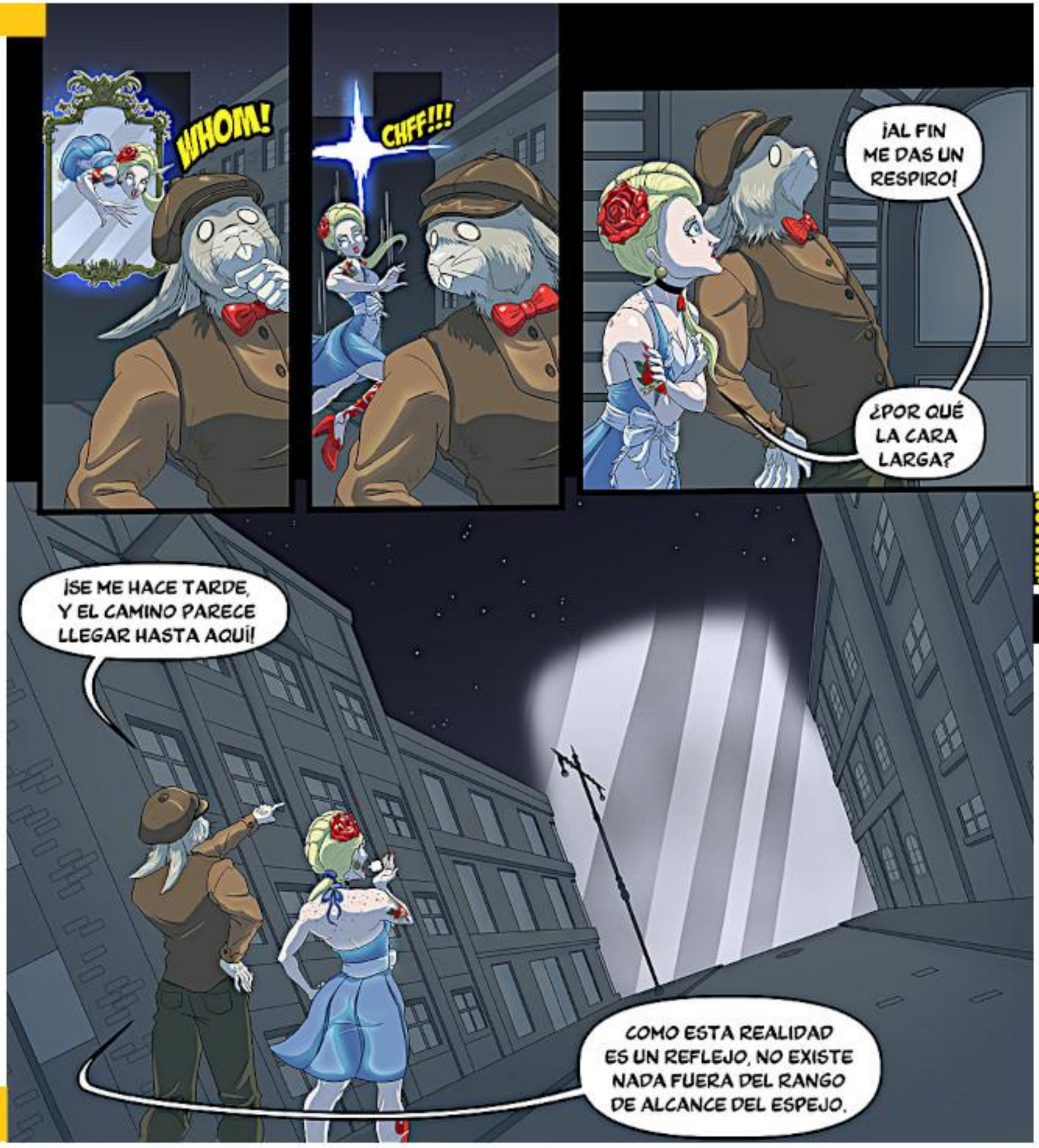
-Como un personaje que está soltando una vieja piel y debajo de esa piel hay una nueva capa. Sería algo como el despertar de Chile desde la piel.

EL PERSONAJE DE LA JIRAFA SICÓLOGA ES UNO DE LOS MÁS EXITOSOS DE GUADA.

SOBRE LA ENTREVISTA:

Entrevista realizada por Andrea Lagos, publicada originalmente en el periodico chileno El Mercurio de Antofagasta, el viernes 10 de julio de 2020. página 15.

CÓMIC DE AUTOR: PULIDO.



Los Viajes de Alicia. Conejo Blanco (2025), de Jesús Pulido.

¿Y A DÓNDE VAS CON TANTA PRISA?
EHM... PUES...
¿NO TIENES NADA MEJOR QUE HACER, CHIQUILLA?
¿MEJOR QUE CONOCER OTROS MUNDOS? ¡NUEVOS COLORES, TAMAÑOS Y FORMAS!
GLUP!
¡SIENDO UNA PERSONA DIFERENTE EN CADA MOMENTO!

¡NO ENCONTRARÁS LO QUE BUSCAS YENDO DE UN SITIO A OTRO!
GLUP!
¡DESTRUYAMOS ESTAS TONTAS BARRERAS! ¡EL UNIVERSO ES MUCHO MÁS AMPLIO!
CRASH!!!
WOHM!
¿PERO QUÉ DIABLOS?
¡VAMOS!

FESTIVAL DE MURALES.

Por Osman Acasio.

Del 25 al 27 de febrero se lleva a cabo el Festival de Murales / Arte. Vida. Hombre. Ciudad, impulsado por la Alcaldía Bolivariana del Municipio Carirubana, a propósito del quincuagésimo quinto aniversario de su vida municipal.

Entusiasmado por el Festival, un concurso de inscripción gratuita, decido participar enviando mi propuesta al correo electrónico suministrado por los organizadores del mismo, de fecha límite sábado 22 de febrero de 2025, hasta la media noche.

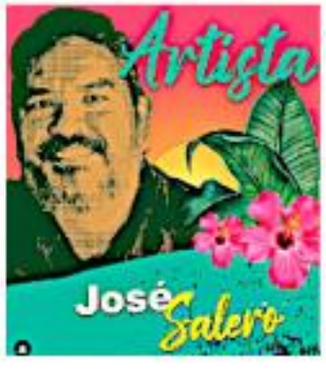
De casi 30 propuestas presentadas, fueron seleccionados 13 diseños que pasarían a concurso. De esos 13 diseños, mi propuesta estaba dentro de ese lote. Propuestas seleccionadas que fueron notificadas por el grupo organizador del festival a través del mismo medio electrónico, el día 23 de febrero.

A cada propuesta participante se le asignó una pared (área de trabajo) tratada con una base de fondo anti-alcalino, presto para recibir la pintura. Así como también a cada participante se le otorgó pinturas a base de agua, según el color presentado en sus respectivas propuestas murales. En lo personal, quien escribe, le asignaron una pared de 2,30 x 6,60 m (15,18 m²) ubicado en la Avenida Jacinto Lara, diagonal al Farmahorro.

Participaba así entonces, por vez primera, en la intervención de un mural de tales dimensiones, y lo hacía con el firme propósito de regalarle a mi ciudad un arte que pudiera ser disfrutado tanto por propios como visitantes, por igual. Me veía así por vez primera participando en un concurso de murales frente a grandes artistas de la localidad, compitiendo sanamente, codo a codo con todos ellos, dejándome como experiencia de trabajo en esos dos días, con todos los participantes, muestras de camaradería, respeto y cooperación mutua. Muy contento con los resultados obtenidos. A continuación les dejo el alcance obtenido por dicho festival, mostrando fotos de los murales ya finiquitados. Disfruten de las imágenes.

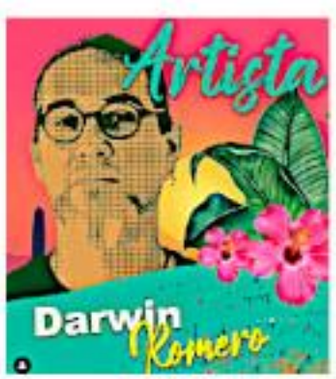
1 - Mural Aranguren (2025). Obra de **Argenis Aranguren**. Pieza ganadora del **segundo lugar del Concurso**.

2 - Mural Pirela (2025). Obra de **José E. Pirela**. Propuesta ganadora del **primer lugar del Concurso**.



1 - **Mural Salero** (2025). Obra de **José Salero**. Intervención ganadora del **tercer lugar** del Concurso **Festival de Murales Carirubana 2025**.

2 - **Mural Sánchez** (2025). Obra de **Miguel J. Sánchez B.**



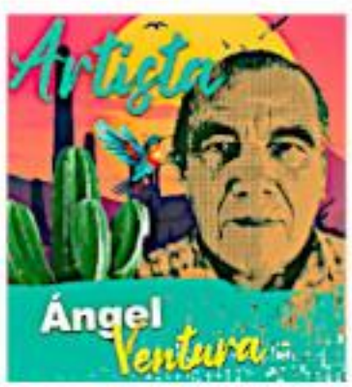
1 - **Mural Romero** (2025). Obra de **Darwin Romero.**

2 - **Mural Gómez** (2025). Obra de **Jorge Gómez.**

3 - **Mural Castro** (2025). Obra de **Manuel Castro.**

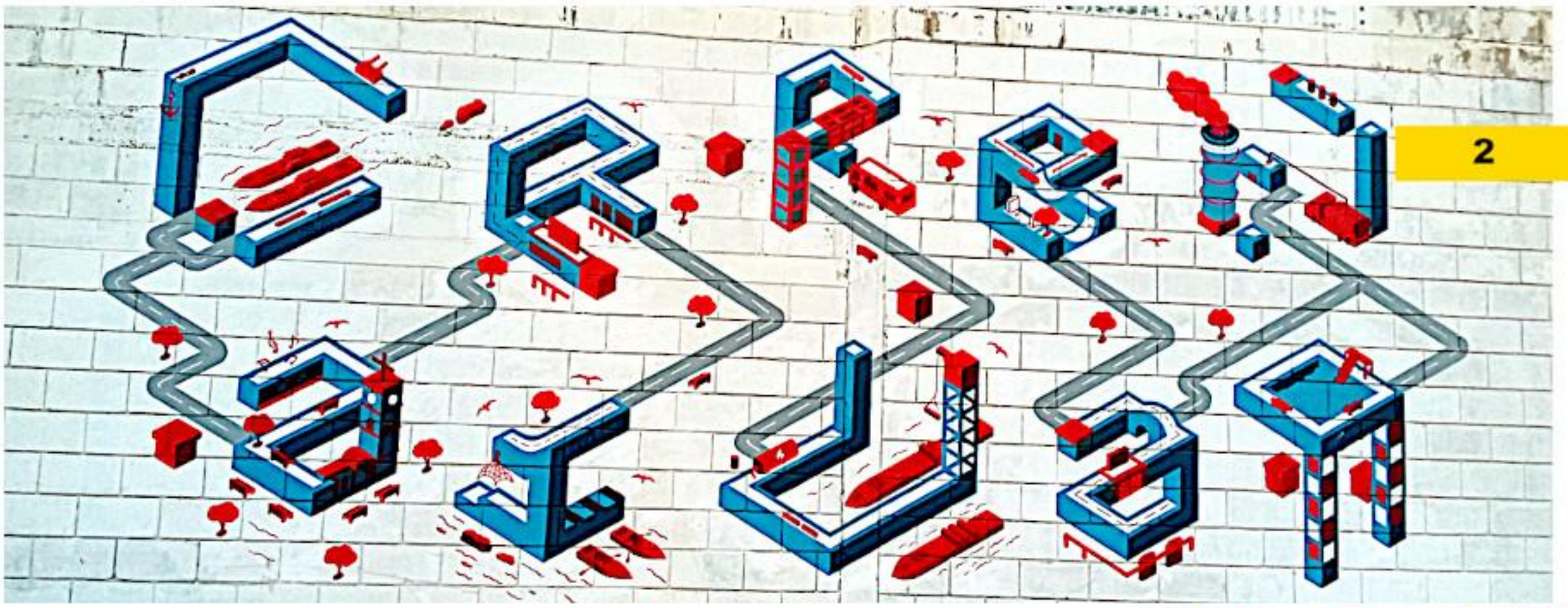
1 - **Mural Acasio** (2025). Obra de **Osman Acasio**.

2 - **Mural Mota** (2025). Obra de **Omero Mota**.



1 - **Mural Chirino** (2025). Obra de **Enrique Acasio Chirino.**

2 - **Mural Ventura** (2025). Obra de **Ángel Ventura.**



1 - Mural Yajure (2025). Obra de Wilmer Yajure.

2 - Mural Ato (2025). Obra de Jota Ato.

CAÑONES, FUSILES Y PINCELES. EL ARTE SOVIÉTICO QUE AYUDÓ A VENCER AL NAZISMO.

Por Ivan Lira.

Durante los años más duros de la Segunda Guerra Mundial, cuando Europa se veía sometida bajo las botas del ejército nazi, la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) no solo resistió con valor en los campos de batalla, sino también en las calles, las paredes y los medios de comunicación. Frente a la maquinaria bélica alemana, los soviéticos respondieron con una fuerza no menos poderosa: la propaganda visual. Carteles, caricaturas y grabados se convirtieron en armas ideológicas, auténticas bayonetas de papel que atravesaron el corazón del fascismo y movilizaron a un pueblo entero hacia la victoria.

Con la Operación Barbarroja, la invasión nazi del 22 de junio de 1941, comenzaba la Gran Guerra Patria, un conflicto de proporciones épicas que marcaría para siempre la historia mundial. Apenas tres días después, ya el 25 de junio, el Estado soviético fundaba una redacción especializada en carteles de guerra, adscrita a la prestigiosa Agencia TASS. Este hecho no fue casual: los líderes bolcheviques comprendieron desde el primer momento que la guerra no se ganaría solo con el poder de fuego de la artillería, sino también con la fuerza inspiradora del arte, los ideales y las imágenes.

Los artistas soviéticos se transformaron en soldados del pincel y la tinta. Maestros como Viktor Ivanov, Aleksei Kokorekin, Viktor Deni o el legendario trío Kukryniksi no solo retrataban la lucha contra el nazismo, sino que la dirigían simbólicamente en el campo de batalla de las ideas, dibujando cada día una nueva derrota moral del enemigo. Sus obras eran más que arte: eran llamados a la resistencia, manifiestos visuales de dignidad, esperanza y determinación. La cadena de producción de los talleres era muy estricta: no se podía tardar más de 24 horas desde la producción de un original hasta el cartel acabado, y no se podían utilizar más de 10 colores en una imagen. El equipo estaba formado por 560 artistas, que trabajaban en tres turnos, y cada día se imprimían hasta 1.000 ejemplares.

Mientras Joseph Goebbels, el arquitecto de la propaganda nazi, temblaba ante el poder de estas imágenes —sabedor de que cada burla soviética socavaba su narrativa—, los ciudadanos soviéticos encontraban en cada cartel un motivo para seguir adelante. Publicaciones como Krokodil (El Cocodrilo), Pravda (La Verdad), Izvestia (Noticias) y Ogoniok (Chispa) se convirtieron en frentes informativos clave, donde la sátira era una espada afilada que desenmascaraba la crueldad del fascismo y exaltaba el heroísmo soviético. Y esas imágenes no solo llegaban al interior del país, sino que se difundían por todo el mundo, llevando el mensaje de que la URSS no solo resistía, sino que lideraba la lucha por la libertad humana.

Una de las técnicas más efectivas empleadas por los grafistas soviéticos fue el zoomorfismo, es decir, representar al enemigo como animales repulsivos o monstruos híbridos. Este recurso tenía profundas raíces culturales y simbólicas. Es el caso de la serpiente o el dragón serpentiforme, un motivo icónico en el arte ruso tradicional, que se utilizó para personificar al fascismo como un mal ancestral. La esvástica, por su parte, se convertía en un símbolo omnipresente del horror, que le recordaba constantemente al pueblo cuál era el enemigo a vencer.

Pero incluso en la crítica más feroz, los artistas soviéticos mostraron una gran sensibilidad política: si bien los líderes nazis eran sistemáticamente demonizados, los soldados rasos muchas veces eran representados como

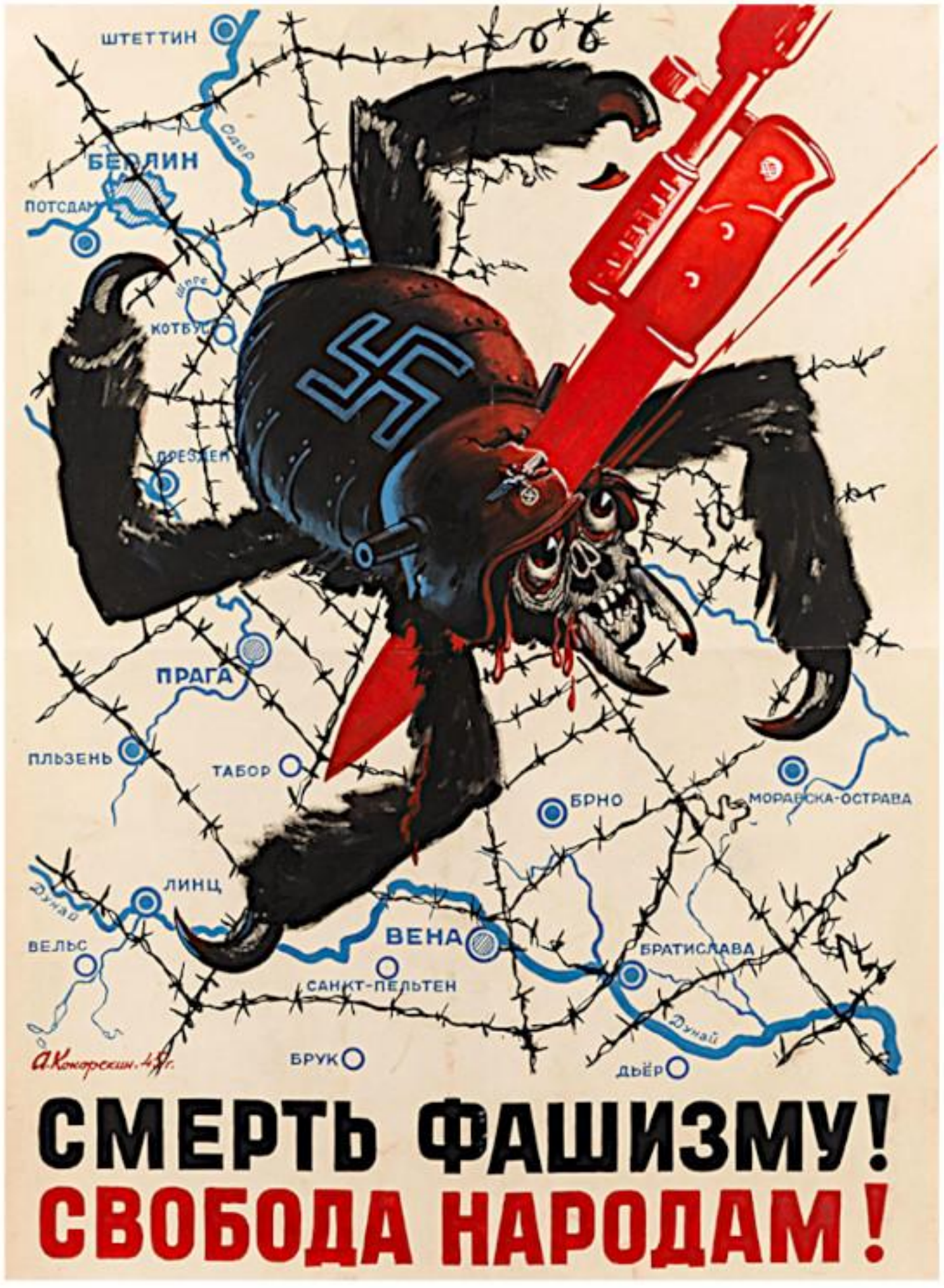
ladrones torpes o saqueadores desesperados, condenados a morir en un conflicto que no comprendían del todo. Esta diferenciación estratégica no solo humanizaba al adversario, sino que reforzaba la idea de que el verdadero enemigo de clase era la élite capitalista nazi y su visión imperial expansionista, no necesariamente el pueblo proletario alemán.

A medida que avanzaba la guerra, y especialmente tras las grandes victorias de Stalingrado y Kursk, la representación visual de Hitler y sus secuaces cambió radicalmente. Ya no era un titán invencible, sino un coloso herido, un tirano tambaleándose ante la imparable marcha del Ejército Rojo. Los carteles y las caricaturas reflejaban esta confianza creciente: el humor, la ironía y la sátira se volvieron herramientas de optimismo colectivo, recordando que la victoria no solo era posible, sino inminente.

Tras la rendición nazi en mayo de 1945, la gráfica política no cesó su labor. Si durante la guerra había sido un arma de combate, ahora se transformaba en una herramienta de reconstrucción moral y material. Las imágenes dejaron atrás la figura del enemigo para enfocarse en la grandeza del pueblo, la memoria de los caídos y la gloria de quienes habían salvado al mundo del abismo fascista.

Los carteles glorificaban a los héroes, celebraban la victoria y recordaban el precio pagado por la libertad. Pero también orientaban al futuro: obreros, campesinos, científicos y jóvenes llenaron las nuevas imágenes, anunciando una era de reconstrucción, progreso y orgullo nacional. El arte gráfico soviético se convirtió así en el espejo de una sociedad que, tras una guerra devastadora, miraba hacia adelante con fe en su destino colectivo.

Y aunque el contexto cambió con el inicio de la Guerra Fría, las técnicas y estilos desarrollados durante la Gran Guerra Patria permanecieron vigentes. El legado de los artistas gráficos continuó



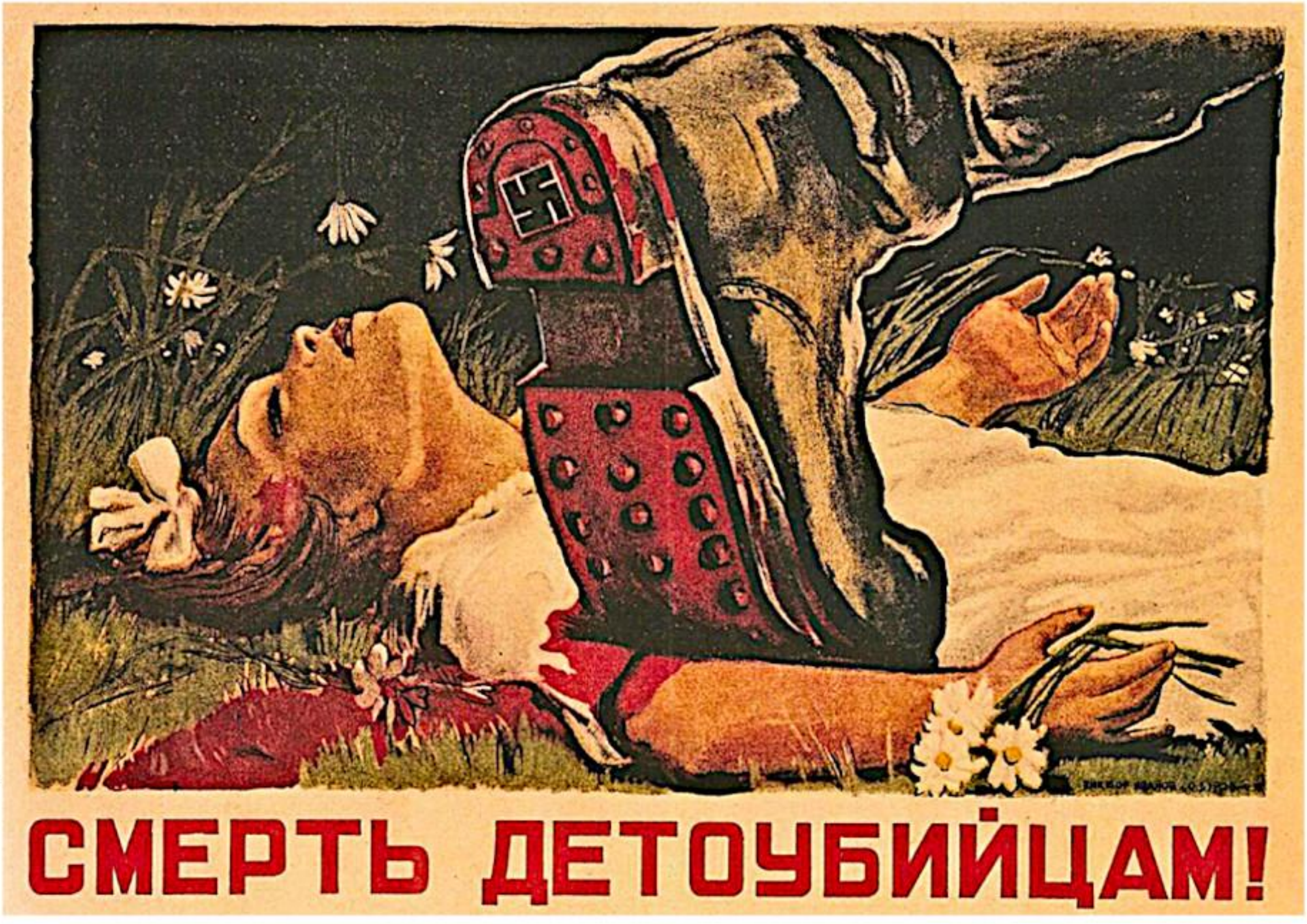
influyendo en generaciones posteriores, adaptándose a nuevas causas y enemigos. Los recursos visuales, que resultaron tan efectivos contra el nazismo, sirvieron de inspiración o fueron reinterpretados y reutilizados con éxito en la lucha contra el imperialismo estadounidense y el capitalismo occidental.

Puede afirmarse, sin ninguna duda, que la gráfica política soviética no solo contribuyó a la derrota del fascismo, sino que marcó un hito en la historia del arte y la comunicación política. Fue un frente invisible, pero decisivo, donde cada línea dibujada, cada color impreso, cada caricatura publicada, fue un disparo certero contra el enemigo.

Hoy, a ochenta años del Día de la Victoria, cuando las viudas del nazismo pretenden reescribir la verdad de la conflagración, esos carteles y caricaturas siguen vivos: son testigos mudos de una época heroica, y un recordatorio de que la Unión Soviética no solo libró la guerra más dura de la historia, sino que también supo ganarla en todos los frentes, incluido el de la imaginación colectiva.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Escrito por el artista Iván Lira, pintor, dibujante y caricaturista, publicado en su cuenta de facebook el día 7 de mayo de 2025.


СМЕРТЬ ДЕТОУБИЙЦАМ!

CÓMIC DE AUTOR: ACASIO

Altanera. Contragolpe (2024), de Acasio.

Acasio
Cómic de autor: Altanera

ENTREGA TU ARMA Y BESA EL SUELO CON LAS MANOS EN LA NUCA

VRRRUMMMM

Cómic de autor: Altanera

CONTINUARÁ...

DE CUERPOS EN ALQUILER Y RESURRECCIÓN AL MEJOR POSTOR.

Por Osman Acasio.

RESERVORIO

El programa Amigos del Noveno Arte -PANA, a través de su portal panacomic.com, pone a disposición para su lectura libre, nuevos ejemplares de cómics edición 2025. Entre esos nuevos ejemplares, se encuentra el cómic Reservorio, supuestamente de Manuel Amaya, con ilustraciones en blanco y negro, consistente de 100 páginas. Autoconclusivo. Cómics disponibles en la sección Pana Display, un vistazo a la movida comiquera en general.

A proposito de la nueva publicación de Reservorio, supuestamente de Manuel Amaya, Manuel Amaya en el guión y Manuel Amaya en los dibujos, algo reprochable de este portal, cuando no publican bien el nombre de los autores de una obra. Como yo lo veo, una absoluta falta de respeto hacia el autor. Según mi apreciación, si alguien quiere faltarle el respeto a un autor de cómics, el insolente irrespetuoso solo tiene que despojarlo de su reconocimiento. A mi me lo han hecho reiteradamente. Volviendo con el tema que nos ocupa, el cómic Reservorio, en realidad es una obra que pertenece a Manuel Velázquez en la ilustración, sobre guión de José Moscovich, y a proposito de su publicación en el portal panacomic.com, el momento se presta idóneo para escribir un poco más sobre esta obra.

El historietista caraqueño Manuel Velásquez, creador de obras como Las desventuras de Manú, El escuadrón Miranda, Althara Dierium en coproducción con el guionista Andrés Madrid, y su proyecto más personal Prisma, nos entrega en esta ocasión su obra integral Reservorio, consistente de 100 páginas, con ilustraciones en blanco y negro. Reseñada en su tiempo por su servidor en el presente medio, por allá por 2018, en razón de un adelanto de 12 páginas que publicaba Velázquez, de su primer capítulo en formato de webcómic via facebook, escribí al respecto:

"Reservorio es el nuevo proyecto grafico en el que ha estado trabajando el historietista caraqueño Manuel Velásquez, quien postea un adelanto de 12 páginas de su primer capítulo en formato de webcómic en su cuenta de Facebook. Se trata de un relato de ciencia ficción de estructura serial con una interesante trama que expone el absurdo y la banalización de lo privado y lo humano, la comercialización de los cuerpos y la resurrección de los fallecidos como negocio lucrativo. Una historieta en blanco-negro-gris ilustrado por Velázquez sobre guión de José Moscovich"... "El primer capítulo engancha y te deja con hambre de más lectura. Esperando con ansias las nuevas entregas venideras y esperando que el binomio Velázquez-Moscovich, mantengan la calidad mostrada hasta ahora. El guión resulta inteligente y bien escrito, que se hace bien acompañar por los trazos distintivos que caracterizan la pluma de Velázquez"

Pues bien, el binomio Velázquez-Moscovich de aquel entonces, se mantuvo cohecionado y activo, y fruto de ese esfuerzo, llega a nosostros una obra integral de 100 páginas con una historia atrapante y autoconclusiva, consistente de varias entregas 1- Falcus. 2- Furnarius 3- Egretta. 4- Sicalis 5- Virginia Mel 6-Schueb 7- Epilogo Azazel.

La historieta nos cuenta de la

empresa Osiris quien ofrece el servicio de la reencarnación temporal al mejor postor. Una empresa que combinando el poder de la nigromancia de los mejores médium del mundo con tecnología de punta, logran captar las almas perdidas de los difuntos y traerlas de vuelta al plano terrenal, previo contrato establecido, para ocupar temporalmente el cuerpo de otro ser humano, lo que definen como los reservorios, receptáculos que venden su cuerpo para darle hospedaje a las almas transitorias. Una vez hecho el acuerdo, la empresa Osiris mediante una operación quirúrgica adosa un implante al reservorio con el que se le podrá localizar y será de guía para el médium poder albergar el alma contratada en su cuerpo. Estando el reservorio en estado de trance, inducido por el médium y controlado por el implante, el reencarnado podrá permanecer en el cuerpo receptáculo por el tiempo contratado. Cumplido los días convenidos, el médium corta el trance, el alma se libera y el reservorio vuelve a ser quien es, sin recordar siquiera el más mínimo detalle. La trama se complica cuando uno de los fallecidos contratantes logra burlar el sistema apropiándose de un cuerpo alquilado permaneciendo por más tiempo de lo estipulado en contrato para cometer asesinatos seriales. Lo definen como un "poseído". El médium Falco, encargado del caso es notificado del poseído que comete la fechoría. Estamos presente entonces ante una interesante trama con visos de ciencia ficción y nigromancia incluida. Toda una genialidad. Si gustan echarle un vistazo, esta obra de Velázquez/Moscovich se encuentra hospedada en panacomic.com, en su sección Pana Display.

CÓMIC DE AUTOR: THICCEAGLE

SuperBigote. ¿Dónde está mi súper traje? (2022), de Thicceagle. Fuente: Devianart.

¡¿Dónde.

está.

mi súper traje?!

Lo guardé.

BOOOM

¿DÓNDE?

¿Por qué necesitas saberlo?

¡Dime tú dónde está mi traje, mujer! ¡¡Estamos hablando del bien mayor!!

¿Un bien mayor? ¡Soy tu esposa! ¡Soy el bien mayor que jamás podrás tener!

¡Lo necesito!

¡Uh-uh, no te conviertas en ese Super Bigote ahora, esta locura de las redes sociales se está saliendo de control.

¡El pueblo está en peligro!

¡Nuestra reputación está en peligro!

ThiccEagle 2022

ESTUDIO DEL DISEÑO CONTEMPORANEO DE PÁGINAS DE CÓMICS EN VENEZUELA. DISTRIBUCIÓN DE PANELES.

Por Osman Acasio.

RESUMEN.

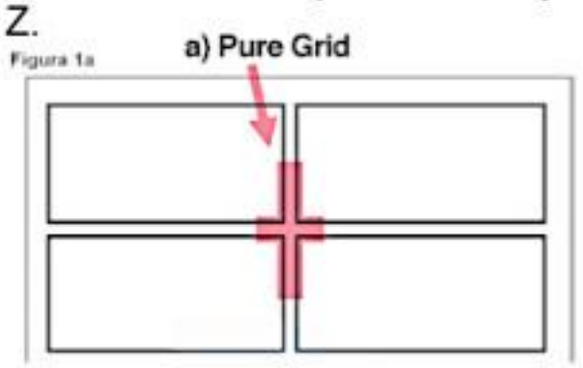
La maquetación es una de las características más evidentes de la estructura del cómic. El presente ensayo persigue, a rasgos generales, establecer el diseño común y más utilizado en la actualidad en lás páginas de cómics producidos en Venezuela. Para tal efecto, se investiga esto mediante un análisis de corpus de 10 cómics producidos entre 2024 y 2025. En general, se observa que el uso de maquetaciones de tipo cuadrícula disminuyó con el tiempo, con un aumento en diversas características no cuadriculadas. Se interpreta estos hallazgos como un indicador de que la maquetación se alejó de las cuadrículas convencionales y se inclinó hacia un tratamiento "decorativo" de la página como lienzo completo. En resumen, el presente análisis muestra el beneficio de los métodos empíricos para el estudio del lenguaje visual del cómic.

INTRODUCCIÓN.

Una de las características más destacadas de las narrativas visuales en los cómics es la forma en que se organizan los elementos en una página: la «estructura compositiva externa» (ECS, por sus siglas en Inglés) del diseño de una página (Cohn, 2013a, 2013b). En este sentido, la composición es «externa» a la viñeta (es decir, desempeña un papel en una estructura más amplia, como una página), en lugar de ser «interna» (es decir, lo que hay dentro de una viñeta). En los cómics venezolanos, se cree que los diseños de página se leen de izquierda a derecha y hacia abajo, siguiendo un orden «Z», heredado del lenguaje escrito. Sin embargo, estudios han demostrado que diversas disposiciones espaciales complejas de las viñetas impulsan a los lectores a navegar por las páginas de maneras que se desvían de este camino (Cohn, 2013a; Cohn y Campbell, 2015). A pesar de este trabajo experimental, prácticamente ninguna investigación ha examinado empíricamente qué estructuras de ECS aparecen en los cómics reales. En este estudio, se investiga estas disposiciones espaciales de las viñetas y otras características del ECS en un corpus de cómics. En concreto, se persigue, a rasgos generales, establecer el diseño común y más utilizado en lás páginas de cómics contemporaneo producidos en Venezuela.

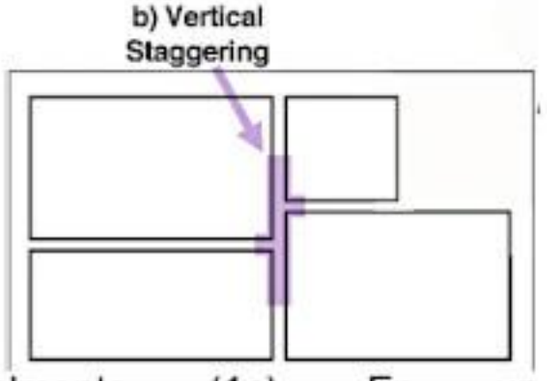
Los diseños de página se pueden caracterizar por diversas disposiciones espaciales entre paneles (clasificadas por primera vez en Cohn 2013a, 2013b). La disposición más básica es una cuadrícula (Figura 1a), donde los paneles, al igual que el texto, se ordenan de izquierda a derecha y hacia abajo: una ruta Z.

Figura 1a



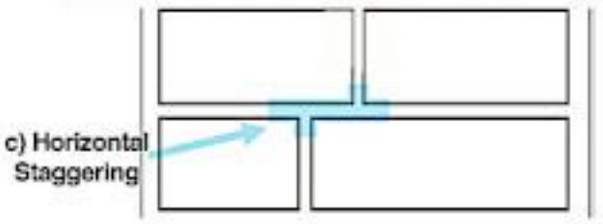
Los diseños de cuadrícula mantienen bordes contiguos entre todos los paneles y pueden considerarse el diseño predeterminado de las páginas. Pequeñas variaciones en este patrón resultan en paneles escalonados, ya sea verticalmente (1b)

FIGURA 1b. ESCALONAMIENTO VERTICAL



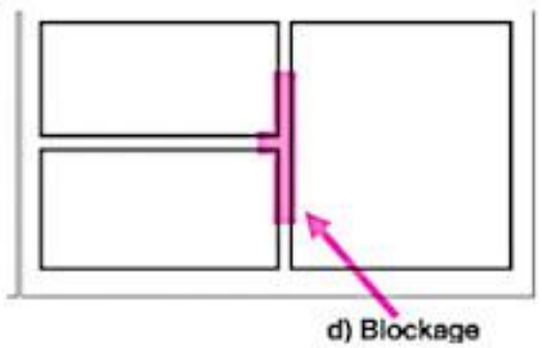
u horizontalmente (1c). En un escalonamiento horizontal, los bordes horizontales entre paneles son contiguos, pero los bordes verticales no.

FIGURA 1c ESCALONAMIENTO HORIZONTAL



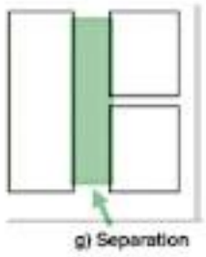
A la inversa, el escalonamiento vertical mantiene los bordes verticales de los paneles contiguos, mientras que los bordes inferiores no están alineados. Si se llevara un escalonamiento vertical al extremo, se apilarían verticalmente los paneles junto a un panel horizontal grande, con lo que los bordes inferiores serían contiguos, lo que se denomina bloqueo (1d).

FIGURA 1d BLOQUEO.



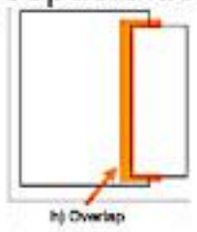
Los diseños también pueden variar las distancias entre paneles: el «medianil». Si bien los medianiles «normales» pueden definirse según las tendencias de patrones de cada artista, los espacios considerables entre paneles crean separación (1g),

FIGURA 1g SEPARACIÓN



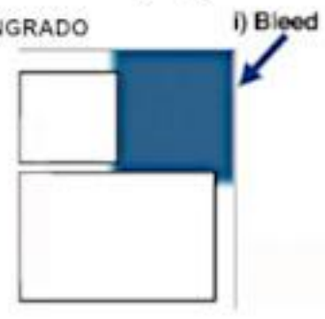
mientras que el solapamiento (1h) se produce cuando los bordes de un panel sobresalen del espacio de otro.

FIGURA 1h SUPERPOSICIÓN



Más allá de estos aspectos de la disposición de las viñetas, las páginas presentan otras características que pueden o no afectar el orden de lectura de una maquetación. Por ejemplo, las viñetas pueden adoptar diversas formas, siendo la forma estándar los rectángulos, pero también pueden tener formas irregulares como círculos, triángulos, etc. Además, los bordes de las viñetas pueden variar, como el contraste entre un marco estándar con una línea y la ausencia total de un borde dibujado, o un sangrado (1i) del contenido que sobrepase el borde de la página.

FIGURA 1i PANEL CON SANGRADO



Hasta la fecha, ningún estudio experimental ha explorado cómo la variabilidad en estas dimensiones podría influir en la comprensión de las páginas de cómic, ni ningún estudio de corpus previo las ha examinado en varios libros. (Pederson, 2015)

Dados estos aspectos de la maquetación, se plantea la siguiente pregunta: ¿Cual es el diseño común y más utilizado en la actualidad por nuestros historietistas, a la hora de diseñar lás páginas de sus cómics? Para responder a esta pregunta, codificamos el cómic colaborativo Los Viajes de Alicia, producido en 2024 y 2025. Los viajes de Alicia es una propuesta gráfica que se lanza al ruedo historietístico nacional en noviembre de 2024. Se trata de un proyecto de cómic colaborativo emprendido por el ilustrador Guillermo Cartay, en donde participan varios artistas de la escena del cómic y la ilustración nacional, aportando cada uno en su visión personal, de la obra clásica del escritor Lewis Carroll. Desde su publicación hasta el Sol de hoy, se han presentado 10 propuestas consistentes de dos páginas cada una. Han aportado al cómic colaborativo, artistas como Carlos Betancourt, Cesar Carrasquel, Wilfredo Pérez, David Tineo Rangel, Guillermo Cartay, Verónica Mazzaro, Mauro Salmaso, Jesús Pulido, Yeysson Bellaiza y Joseph Márquez. El proyecto cuenta con una nutrida participación de talentosos ilustradores, convirtiéndolo en una valiosa muestra estadística de estudio. De estas diez propuestas de cómics entregadas por sus respectivos autores, se codifica diversas dimensiones del ECS, incluyendo la direccionalidad relativa entre paneles, la disposición de los paneles en una página (p. ej., bloqueo, superposición, separación), las propiedades de los márgenes y las formas de los paneles. En general, se aprecia que el ECS en los cómics en estudio presentan una complejidad, que se aleja de los clasicos diseños de cuadrícula que imitan más el texto.

MÉTODOS Y MATERIALES.

Se seleccionaron 10 cómics de autor, pertenecientes al proyecto gráfico Los Viajes de Alicia. Estas obras se asocian con la visión particular de cada autor de representar la narrativa visual en la forma como organizan los elementos en una página. El estudio busca precisamente analizar la maquetación presentada por cada creador. En el Apéndice se incluye una lista completa de las obras analizadas.

Los cómics se examinaron viñeta por viñeta según los criterios indicados en las Áreas de Análisis. En total, los 10 cómics abarcaron 20 páginas, más un adicional de dos páginas (una para la Intro y la otra para la outro), dando un total de 22 páginas, que contienen 168 viñetas.

ÁREAS DE ANÁLISIS.

Se analiza la contribución de cada panel de una página al ECS. Los paneles se analizaron tanto por sus atributos independientes (p. ej., su forma) como por su relación con los paneles circundantes (p. ej., el borde compartido entre dos paneles). Estos aspectos específicos del ECS se clasificaron en cuatro campos: direccionalidad, disposición de los paneles, espacio entre paneles y forma de los paneles.

DIRECCIONALIDAD.

La direccionalidad se refiere a la relación espacial entre los paneles de una página. Definimos esta relación entre paneles aproximando el punto central de un panel con respecto al punto central del panel narrativo anterior. El vector entre estos puntos se codifica en función de una de ocho direccionalidades (derecha, izquierda, arriba, abajo e intermedia). Por ejemplo, una cuadrícula de 2×2 utiliza relaciones de derecha, abajo-izquierda, derecha (como se muestra en la Figura 1a). Dado que se codifica la direccionalidad en función de la relación de un panel con su panel anterior, el panel inicial de una página se registra como el primero, sin direccionalidad.

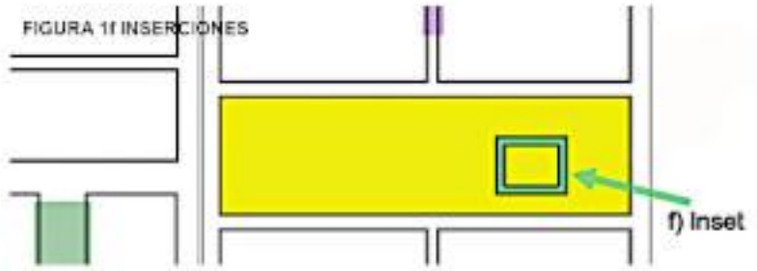
DISPOSICIÓN DE PANELES.

El presente análisis de la disposición de paneles se centra en las diferentes orientaciones de los paneles en una página. La disposición más básica e icónica es la cuadrícula, donde los paneles se organizan en filas apiladas verticalmente. Esta disposición se ejemplifica mejor con la cuadrícula pura (Figura 1a), que mantiene la contigüidad entre los márgenes horizontales y verticales de los paneles yuxtapuestos. Algunas disposiciones presentan ligeras desviaciones del patrón de cuadrícula, como el escalonamiento vertical (Figura 1b) y el escalonamiento horizontal (1c), donde los bordes de los paneles no son contiguos dentro de una disposición similar a la cuadrícula. Desviaciones más significativas pueden utilizar el bloqueo (1d), donde un panel más grande y largo se coloca junto a paneles más pequeños en una columna vertical, lo que sugiere un orden de lectura vertical.

Otras desviaciones incluyen paneles de fila completa (1e),

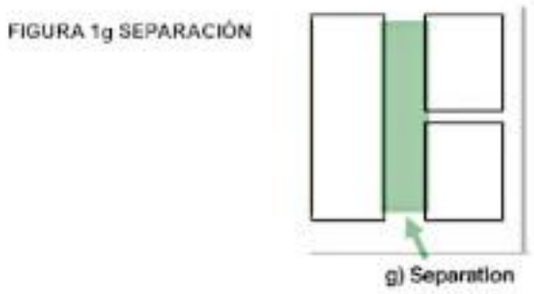
donde un panel se extiende completamente de izquierda a derecha en una página, o un panel de columna completa, donde un panel se extiende de arriba a abajo en una página.

Algunos arreglos evitan por completo el patrón de cuadrícula, como las inserciones (1f), donde un panel está dentro de otro panel dominante (1e).

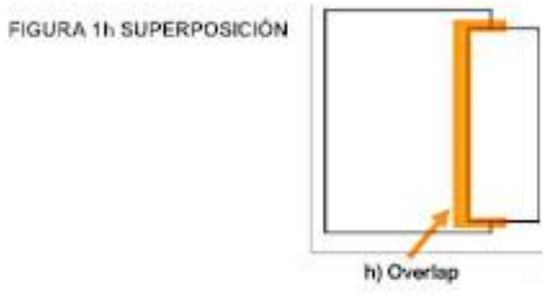


ESPACIO DE MEDIANIL.

También se examina la distancia entre paneles, es decir, el espacio del «medianil». Un medianil normal se considera como un ancho estándar entre dos paneles, lo que los agrupa de forma natural dadas las características idiolécticas de cada libro (p. ej., Cohn 2013a; Cohn y Campbell 2015). A la inversa, se consideró que los espacios de medianil utilizaban una separación (1g) si se extendían más allá de esta distancia «estándar».



En ocasiones, los espacios de medianil eran inexistentes, lo que resultaba en una ausencia de distinción entre medianil, donde dos paneles estaban separados únicamente por una línea trazada entre ellos, o en una superposición (1h), donde un panel se coloca en el espacio de otro.



FORMAS DE LOS PANELES.

También consideramos la forma de un panel, incluyendo formas más comunes como cuadrados o rectángulos, pero también círculos, triángulos, formas irregulares (paneles sin una forma geométrica definida) y diagonales (como si se extendieran diagonalmente desde las esquinas opuestas de un cuadrado). También se consideraron los bordes del panel. Los paneles sin borde se definieron como aquellos en los que las imágenes no tenían un marco representado a su alrededor, mientras que los paneles con sangrado (1i) eran paneles específicos sin borde en los que alguno de sus lados parecía extenderse más allá del límite de la página.

ANÁLISIS DE DATOS.

Para el presente estudio, se registró las propiedades panel por panel. Posteriormente, se calcula la proporción media de cada página analizada dividiendo la suma del número de páginas para cada área de análisis descrita anteriormente, entre el número total de las páginas pertenecientes al cómic. Este análisis principal se centró en la muestra de las 20 páginas obtenidas de todos los 10 cómics publicados, más un adicional de 2 páginas (Intro y Outro). Para visualizar y apreciar la data recopilada, se empleo el Método Matriz de Ponderaciones. Una matriz de ponderaciones es una representación de la estructura espacial de los datos. Es una cuantificación de las relaciones espaciales que existen entre las entidades del dataset (o, al menos, una cuantificación del modo en el que se conceptualizan esas relaciones).

RESULTADOS.

FUNCIONES BÁSICAS DE LA PÁGINA.

Se encontró que las páginas contenían un promedio de 7,63 paneles por página (rango medio: 9). También se encontró que las páginas utilizaban un promedio de 1,36 filas horizontales.

DIRECCIONALIDAD.

Analizando la direccionalidad básica de la posición de un panel y el panel anterior, contemplando las direcciones asociadas con la trayectoria Z, es decir, hacia la derecha y hacia abajo a la izquierda, se encuentra que de las 22 páginas que conforman el cómic Los Viajes de Alicia, se empleó mayormente el panel de escalonamiento horizontal, apareciendo en 19 de sus páginas, dando un promedio de 86,36 %.

DISPOSICIÓN DE LOS PANELES.

Un análisis de los diseños de distribución de paneles en su conjunto reveló una correlación negativa con respecto al uso de maquetaciones de tipo cuadrícula, la disposición más básica e icónica, en donde se aprecia una disminución por parte de su uso por historietstas actuales, con un aumento en diversas características no cuadriculadas. Se interpreta estos hallazgos como un indicador de que la maquetación se alejó de las cuadrículas convencionales y se inclinó hacia un tratamiento "decorativo" de la página como lienzo completo.

Se analiza en profundidad las características de este tipo de diseño general, desglosándolo en diferentes disposiciones. Las cuadrículas puras con bordes horizontales y verticales contiguos lo continúan utilizando nuestros artistas historietístas para sus diseños. Sin embargo, las correlaciones positivas sugirieron un aumento en los paneles insertados (45,45 %). Además, se observó un fuerte uso de paneles que abarcan una fila completa (40,99 %) y de paneles con sangrado (45,45 %).

PÁGINAS COMPLETAS

El análisis arroja indicativos de un cambio de diseños más convencionales a diseños más decorativos y productivos. Aunque sigue siendo el diseño más utilizado, las páginas completas que solo utilizan diseños de tipo cuadrícula disminuye significativamente, mientras que las páginas con al menos una característica variante del ECS (bloqueo, escalonamiento, etc.) se crece en el diseño contemporáneo de páginas de cómics.

MEDIANIL.

Se examinó las variaciones en el espaciado del medianil entre paneles. Los medianil percibidos con un ancho "normal" no cambia significativamente en la muestra analizada. Y de los diez artistas con sus propuestas, uno solo presentó en una de sus páginas el uso de ningún medianil, es decir, paneles que se tocan completamente. Sin embargo, sí se observa un moderado uso de paneles con una separación amplia (18,18 %) y el recurrente uso de paneles superpuestos (40,99 %).

En la siguiente página:
Tabla Matriz de Ponderaciones donde se registra la data cuantificada.

Obra: Gran Acasio

Estudio del diseño contemporaneo de paginas de cómics en Venezuela

¡HALLAGO!

64

	CUADRICULA PURA	ESCALONAMIENTO HORIZONTAL	ESCALONAMIENTO VERTICAL	FILA COMPLETA HORIZONTAL	FILA COMPLETA HORIZONTAL LLENA	BLOQUEO	PANEL TIPO CUADRÍCULA LLENA	FUNCIÓN SIN UNA CUADRÍCULA	FILA COMPLETA VERTICAL LLENA	CALLE NORMAL	SEPARACIÓN	SUPERPOSICIÓN	PANEL CON SANGRADO	INSERCIÓN	los viajes de ALICIA	
INTRO	X		X	X					X			X		PÁGINA 1	"Intro" por Guillermo Cartay.	
	X		X	X					X			X		PÁGINA 2		
1	X										X			PÁGINA 3	Riddle me this" por: Carlos Betancourt.	
	X										X		X	PÁGINA 4		
2	X									X		X		PÁGINA 5	"Rotonda" por: Cesar Adrian Carrasquel.	
	X									X		X		PÁGINA 6		
3	X		X						X		X	X	X	PÁGINA 7	"Rodeo Jurásico" por: Wilfredo Perez.	
	X	X									X	X	X	PÁGINA 8		
4	X				X					X			X	PÁGINA 9	"Helter-Skelter" por: David Tineo Rangel.	
	X				X									PÁGINA 10		
5	X		X						X					PÁGINA 11	"Cuidado con la cabeza" por: Guillermo Cartay.	
	X		X						X					PÁGINA 12		
6	X		X						X		X	X	X	PÁGINA 13	"Cuidado con la cabeza" por: Dragon Raine.	
	X								X				X	PÁGINA 14		
7	X								X					PÁGINA 15	"Hail to the queen baby" por: Mondo Pupo.	
	X								X				X	PÁGINA 16		
8	X								X		X	X		PÁGINA 17	White Rabbit" por: @jesuspulidoart.	
					X				X		X	X		PÁGINA 18		
9	X				X				X			X	X	PÁGINA 19	"Reflejo de Apocalipsis" por: @jzone.art.	
	X								X				X	PÁGINA 20		
10	X				X				X	X	X	X	X	PÁGINA 21	"El País de los Ases Altos" por: Joseph Márquez	
	X								X		X	X		PÁGINA 22		
OUTRO	X		X	X					X					PÁGINA 23	"Outro" por Guillermo Cartay.	
	X		X	X					X					PÁGINA 24		

FORMA DEL PANEL.

Finalmente, se observa en la muestra estudiada el uso consistente de paneles rectangulares. También se observa un creciente uso de paneles con sangrado. De las 22 páginas que conforman el cómic Los Viajes de Alicia, se presentaron 10 páginas empleando este recurso (45,45 %).

DISCUSIÓN.

En este estudio, se analiza las maquetación del cómic colaborativo Los Viajes de Alicia, con el propósito de entender la tendencia actual del diseño de las páginas de un cómic venezolano. En su condición de cómic colaborativo, Los Viajes de Alicia cuenta con una nutrida participación de talentosos ilustradores, convirtiéndolo en una valiosa muestra estadística de estudio. De estas diez propuestas de cómics entregadas por sus respectivos autores, se codifica diversas dimensiones del ECS, incluyendo la direccionalidad relativa entre paneles, la disposición de los paneles en una página (p. ej., bloqueo, superposición, separación), las propiedades de los márgenes y las formas de los paneles. En general, se aprecia que el ECS en los cómics en estudio presentan una complejidad, que se aleja de los clasicos diseños de cuadrícula que imitan más el texto. Los cambios más destacados parecieron ser un cambio de maquetaciones de tipo cuadrícula generalmente menos sistemáticas (p. ej., muchas formas de viñetas escalonadas y diversas) a un estilo más sistemático que utiliza características de maquetación más variadas (p. ej., varias filas completas, distancias variables entre viñetas, sangrados). En conjunto, se interpreta en estos hallazgos como una sugerencia de que los diseños se han alejado de los diseños de cuadrícula «convencionales» hacia diseños «decorativos» o «productivos», que tratan la página más como un «lienzo» que como una sucesión de paneles. distancias variables entre viñetas, sangrados). En conjunto, se interpreta en estos hallazgos como una sugerencia de que los diseños se han alejado de los diseños de cuadrícula «convencionales» hacia diseños «decorativos» o «productivos», que tratan la página más como un «lienzo» que como una sucesión de paneles.

"Señor conejo, por favor"

"¡Espere!"

CÓMIC DE AUTOR: PATIÑO-SOTILLO.

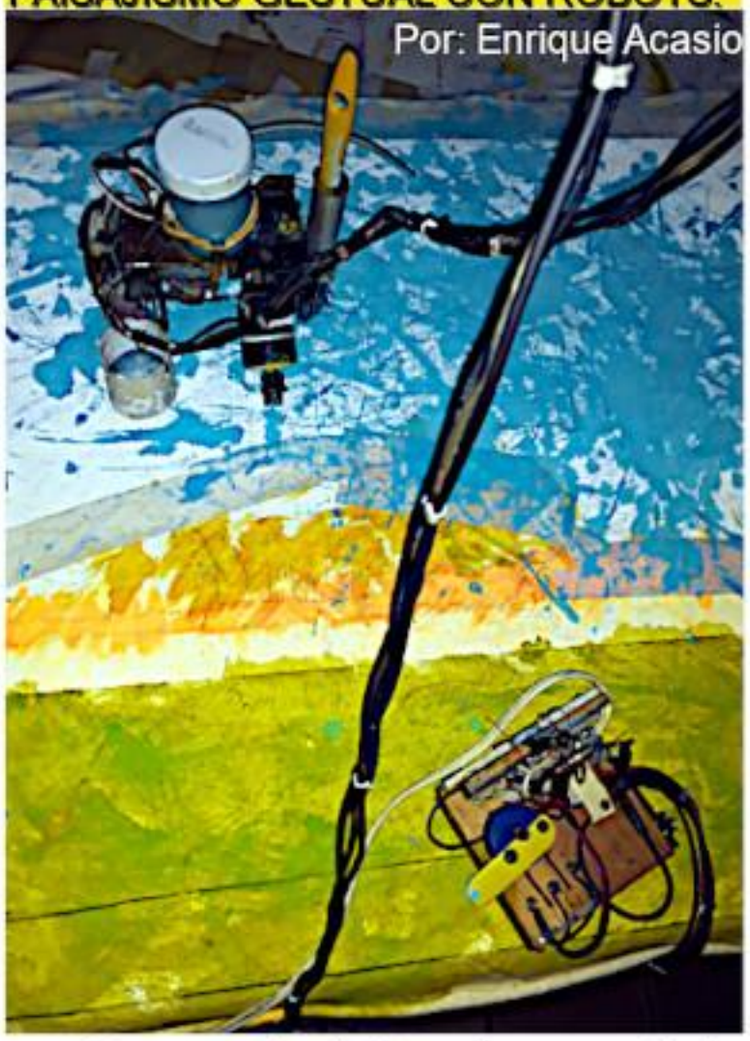
FANTÁSTICOS VECINOS

GUIÓN: RONGNY SOTILLO
DIBUJO Y COLOR: GABRIEL PATIÑO
LETTERING: ACASIO

Fantásticos Vecinos "2020".
cómic ilustrado por Gabriel Patiño -Eñe,
sobre guión de Rongny Sotillo.

ROBOTISMO
PAISAJISMO GESTUAL CON ROBOTS.

Por: Enrique Acasio



Como es tradición, y forma parte de la política cultural del Ateneo de Punto Fijo; Ruben Ismael Padilla, todos los años se celebra el día nacional del artista Plástico. Al inicio del mes de Mayo se realiza una convocatoria a todos los artistas plásticos para que ofrezcan sus propuestas para una exposición en conmemoración a la fecha histórica del nacimiento del maestro de maestros: Armando Reverón. Este año, el evento de título: Colectiva de Pintores Paraguaneros: "Fiesta de Colores" fue celebrado el día 15 de Mayo en la Ante-Sala de Arte Julio Colmenarez de dicha institución cultural, y los artistas visuales homenajeados fueron; Gilson Cuba, un destacado y prolijo pintor de nuestra ciudad, así como al artista plástico Pedro Quijada con un reconocimiento póstumo.

Las obras a presentar en ésta oportunidad sólo fueron a traves de soportes planos. Es decir, lienzos en un formato de 50 x 60 cm como máximo. No se contempló la exhibición de pinturas instalativas o tridimensionales, esculturas o performances. Eso limitó en gran medida la posibilidad de presentar y homenajear a estos grandes pintores: Cuba, Quijada y Reverón con algunas de mis piezas de Arte Robótico. Sin embargo, aún podía mostrar mi arte robótico a través de un lienzo intervenido directamente por ellos. La temática como lineamiento de las piezas a presentar era el paisajismo, en tributo al pintor homenajeado Cubas quien en una de sus fases de pintor, expresó muchas de estas obras cromáticas.

Antes de iniciar el trabajo se debieron establecer claramente algunos asuntos para resolver: ¿Cuales unidades robótica de mi inventario utilizar para realizar la tarea?, ¿Como emplear las unidades robóticas para pintar un paisaje? ¿Cual paisaje? Y por último, no así el menos importante; ¿Que tipo de estílo pictórico recurrir para elaborar la pieza?

Con respecto a las unidades pictóricas decido seleccionar tres de mis creaciones: sin duda alguna debía intervenir en el proceso el modelo Reverón 001, en honor al maestro de la luz, el modelo Rivas quien estaría encargada de pincelar y trazar las partes figurativas del cuadro, y el robot Mustiola para pintar detalles.

La segunda cuestión a tomar en cuenta: ¿Como emplear las unidades robóticas para pintar el paisaje?, inmediatamente pensé: si se ha logrado pintar rostros y arte figurativo con dichas unidades para ser expuestas en salas museísticas, debe ser un "paseo" pintar un paisaje de nuestro entorno con ellas. Con dicha premisa se inicia la empresa.

Para la tercera cuestión decido manchar un paisaje marino, y que mejor localidad que una playa de Carirubana, lugar que recuerdo muy bien por pasar gran parte de mi infancia bañandome en sus aguas.

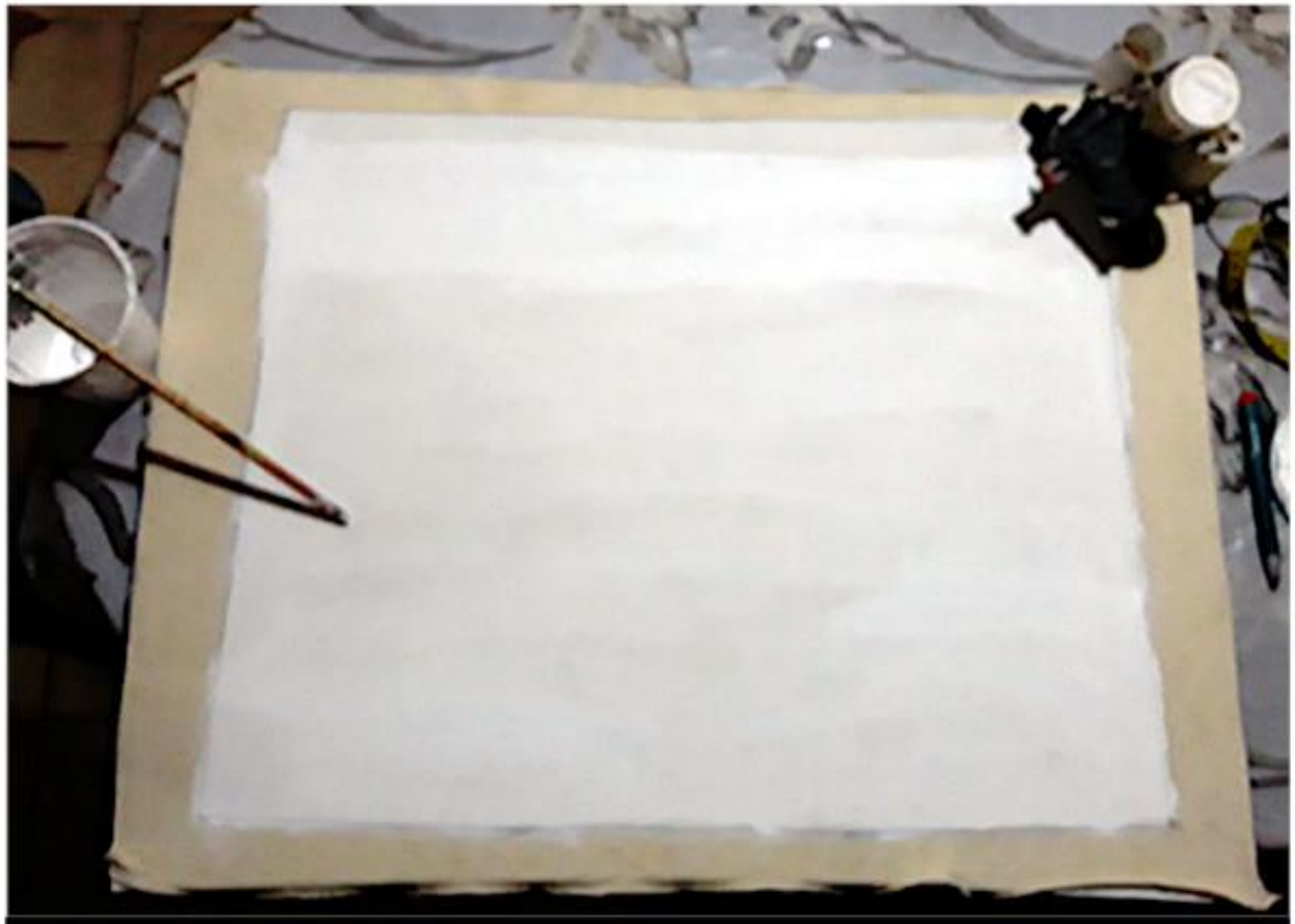
Ahora correspondía establecer el estílo pictórico: Sin lugar a dudas, el que mejor se adaptaba al lenguaje visual con las unidades robóticas es el arte expresionista abstracto, caracterizado por el movimiento y el dinamismo gestual. Siendo una tendencia de carácter romántico que utiliza la pintura alejada del academicismo, como un pretexto para presentar formas grotescas y violentas, y mediante el recurso de manipular las diferentes unidades robóticas, manejadas en su totalidad por el artista plástico, busca un modo de ejecución áspero e impulsivo, inclusive con la posibilidad de crear formas distorsionadas y turbadoras. Siempre como una actitud impulsiva, un proceso de enfrentamiento entre el artista y el soporte, siendo los pequeños robots un enlace gestor para lograr ese automatismo en el proceso creador.

El autor que me sirvió de inspiración para encarar el trabajo fue el pintor Alexej Von Jawlensky, un capitán del ejercito ruso que prestó servicio militar mientras en paralelo realizó estudios de Arte en San Petersburgo, para luego

profundizar su preparación en Alemania llegando a dicho país en el año 1896. Se inscribió en la Escuela de Pintura de Azbè en Munich. Con el tiempo conoció al pintor Wassily Kandinsky, de cuyo encuentro surgió una larga amistad y también una cooperación artística que duró todo el tiempo que estuvieron en Munich. Fue miembro activo del Grupo: El Jinete Azul. La obra de la cual tomé como referente fue el oleo sobre cartón de título: Cerro, pintado en 1912. Actualmente dicha obra se encuentra en el Museum am Ostwall, en la ciudad de Dortmund, Alemania. La obra destaca por su gran influencia del arte de Van Gogh, quien por muchos años sería su fuente de inspiración, con la cual el media y contrastaba su obra. Una gama de colores puros y sin mezclar, uno al lado del otro, con delineados en trazos negro grueso que perfilan las líneas de contorno.

Inicio por visitar la localidad en cuestión, para ubicar un buen punto de vista y obtener una imagen que me sirva de referencia. Es así como el sitio seleccionado fue playa: " La Sillita", y para obtener una buena propuesta debo introducirme al mar y tomar una fotografía con mi teléfono, logrando una hermosa panorámica del inmenso cielo y la línea de horizonte al fondo, en el plano medio el Cerro Norte, y en primer plano la arena de la playa, la orilla y el mar.

Ya resuelto como abordar el proyecto inicio por preparar la tela o soporte de trabajo, el cual consistió en fondear en blanco un textil de algodón de formato acorde al establecido por los organizadores del evento. Luego trazo con lápiz HB las formas, siluetas y



Lienzo preparado para iniciar el trabajo. Se utilizó para este caso un textil de algodón

contorno del paisaje de Carirubana a pintar según la referencia fotográfica establecida anteriormente. Ya instalado en mi estudio: "Café Rana Mágica" le entrego la primera oportunidad de pintar al modelo Mustiola, quién mediante la técnica de goteo (dripping) lo empleo para pintar la orilla de la playa, utilizando para ello un amarillo suave. Toca el turno a la unidad Rivas 001, encargada de pintar parte de la falda del cerro empleando para ello un color Maracuyá Neón, color chillón que me gusta usar para dar énfasis a un arte expresionista. Configuro el brazo robot de la unidad para que entregue el segundo nivel menor de pincelada, creando así trazados de 20 mm, ideal para pintar espacios reducidos o precisos. Luego corresponde el manchado del cerro "Norte" (ese es su nombre: Cerro Norte, o lo que queda de el) mediante la misma unidad, cambiando el color a un ocre suave y el mismo pincel N° 16. Así llegamos al manchado del mar, en este caso iniciando con un fondeado de color verde suave (similar al verde aguacate), no sin antes colocar una cinta adhesiva de 50 mm de espesor que me perfile la orilla del mar siendo el primer estencil usado en la obra. Para manchar el mar cambio el robot Rivas por el Reverón.

Empleo una brocha fina de 1/2", el cual es adaptado en la parte frontal del modelo para su uso. Una vez finalizado el manchado se practicó una técnica nueva el cual consistió en pasar repetidas veces el robot en la pintura fresca recién cubierta, sin pinceles o brocha, para que las ruedas en su proceso de locomoción aportase una textura y rayado en el lienzo.

Finalizado el proceso de fondear el mar, correspondió ahora el cielo, empleando para ello un azul claro, y continuando el trabajo con el modelo Reverón y una brocha de 1" de grosor.

Finalizado todo el proceso de pintar los colores bases se emplearon las unidades Rivas y Reverón para producir los detalles, volúmenes, tonos, sombras y colores a la pieza, así por ejemplo, para el caso de las nubes se utilizó Reverón y la técnica del goteo, y luego mediante el brazo robot se trazaron manchas empleando la mínima configuración del trazado, logrando con ello manchados no mayores a un cuadrado de 10 x 10 mm.

Finalizada la obra, se enmarcó en un bastidor de madera en formato horizontal de 48 x 58 centimetros, se le colocó su respectiva firma de autor, y como es costumbre se le incorporó en el reverso de la pieza su ficha técnica. Esta práctica es recomendada y le entrega un gran valor agregado a la obra, porqué facilita al curador y al comisario del museo los preparativos para la exhibición. En mi caso, también acostumbro a colocarle el valor en dolares a la pieza. Acotación técnica dictada por uno de mis profesores de la universidad UNEARTE, quien recomendó que todo artista visual debe acostumbrarse a hacerlo, es un aval si por alguna mala práctica, o mala manipulación, o inclusive extravío de la obra, el museo deberá responder según el valor establecido por el propio artista. Establezco el valor en 100 dolares. Finiquitado todo el proceso inscribo mi arte en la Colectiva de Pintores Paraguaneros: "Fiesta de Colores" para su aprobación y exhibición.

Detalle de la imagen de referencia que muestra el cerro Norte y la orilla de la playa La Sillita.

Alguien pudiese pensar que pintar cuadros empleando pequeños robots es una tarea facil y con resultados rápidos y precisos, pues debo decirles que es todo lo contrario. Para realizar dicha tarea el artista plástico debe llenarse de mucha paciencia, recordemos que es el robot o conjunto de ellos que se encargaran de manchar la pieza controlados por el pintor, y solo se lograran buenas piezas si es alcanzado un nivel óptimo para que el arte vea la luz y pueda ser aprobado por un curador de museo y así ser exhibido al público consumidor en una sala de museo. En todo momento el artista tendrá el control absoluto sobre la obra: su composición, sus ritmos, sus formas, su paleta de colores e inclusive que unidad robótica puede ser empleada según la aportación que ella pueda entregar al lienzo. Se muy bien que algunos colegas artistas no ven con buenos ojos, o simplemente desdeñan mi forma de crear arte con estas unidades mecatrónicas, pero en mi defensa les puedo decir que entregan un lenguaje plástico único y dificil de imitar. Entrega

una mezcla rica entre arte Naif, o arte ingenuo, arte primitivo de la prehistoria, expresionismo puro alemán o el informalismo de Jackson Pollock y Kandinsky. !Casi nada!. Si Tim Pach artista plástico australiano conocido como Pricasso, puede pintar con su pene, escrotos y nalgas, y la afamada artista japonesa Shigeko Kubota puede pintar con su vagina, no veo porque un artista visual no pueda crear obras con robots. Nos leemos en la próxima entrega de su columna Robotismo.

Imagen Superior: Modelo Rivas 001 en reposo luego de intervenir el lienzo.
Imagen Izquierda: Modelo Mustiola presentado recientemente en una exposición en la Casa de la Cultura de Carirubana que formó parte de la temática: Arte Robótico.

Foto superior: Autor posando junto a su obra.
Fotos variadas: Lienzo presentado en galeria de arte.

GALERÍA HALLACO

@DO RISUNOK

"No todos los guerreros tienen armadura, muchos lo son sin siquiera saberlo"

"Guerrera" (2025), de Steven Wetter -Risunok.

1

2

1- **"La Muchacha"** (2015), de **Kary Carmona.**

2- **"Sombras"** (2015), de **Ramón Nuñez -Ramonn90.**

GALERÍA HALLACO

"El Zorro y el Pájaro" (2025), de Dilianny Acasio -Dily.

GALERÍA FANART

1- **"Sussy, la muerta"** (2018), de **Javier Díaz**. Fanart basado en personaje mascota creado por **Mauro Salmaso** para Evento **Zombi Esquisito** organizado en 2016 y 2017.

2- **"Nación"** (2022), de **Edwing Arrieta**; Fantart basado en personaje de **Juan Pael**.

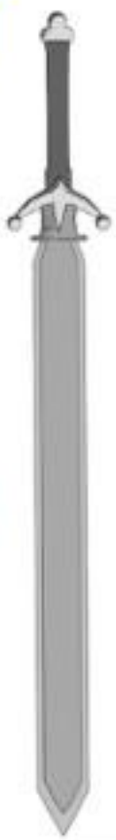
"Angeline" (2025), de Liudmila Cabezas.

1- **Portada de Jaimito** (2013), ilustrada por **Lord Wilhelm**, perteneciente a la **edición número 29** publicada en **2013**.

2- **Portada de Jaimito** (2012), ilustrada por **Raynner Gil**, perteneciente a la **edición número 14** publicada en **2012**.

GALERÍA HALLACO: PORTADAS

GALERÍA HALLACO



CHARACTER SHEET 1 | ALICIA | ARTISTA: JOSEPH MARQUEZ

DISEÑO DE PERSONAJES

CHARACTER SHEET 2 | REINA ROJA | ARTISTA: JOSEPH MARQUEZ

Capitán Peligro. Figura de acción, de themarkultra. Basado en personaje gráfico, protagonista del cômic Space Riders, creado por Alexis Ziritt.

1 - **"Capitán Venezuela. Arte conceptual estilo Bruce Timm"** (2022), de **Edwing Arrieta**.

2 - **"Lancero contra Capitán Venezuela. Escuadrón Miranda. Capitán Venezuela ¿amigo o enemigo?"** (2021), de **Manuel Velasquez**.

1- "María Lionza" (2000), de Edixon Rodriguez.

2- "Feliz Día Mamá" (2025), de Ana Limón.

GALERÍA HALLACO

1

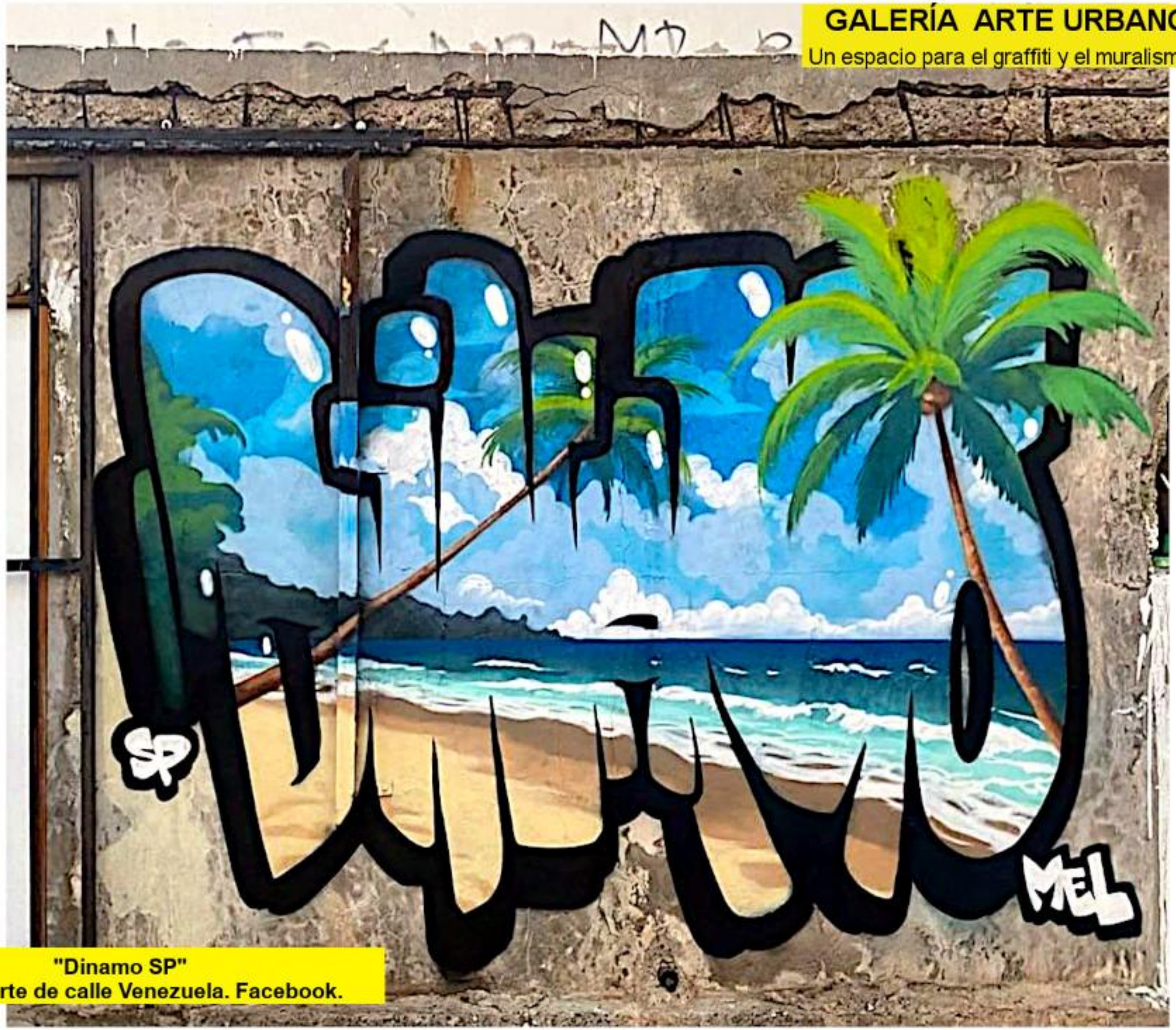
1 - "Altanera"(2023), de Acasio.

2 - "Soviet Super Woman" (2024), de Aesma.

2

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.



"Dinamo SP"
Fuente: Arte de calle Venezuela. Facebook.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ESTADO FALCÓN, VENEZUELA.
2025